游戏城寨

天下玩友是一家

游戏·网络·音乐互动志

定价 9.80元 LeveL 38

[私房话]
这世上有一样东西
我想拥有

[城寨小百科]
水口哲也的声光世界

[业界之声]
十年铸剑 重出江湖
——《街头霸王IV》制作人
小野义德揭开幕后开发秘闻

Web Show

专题
80后，我们有话要说

E文章
有趣的婚礼

游人生活
游人爱情 用心守护

原创空间
给心一个手，给手一颗心

反转时光

记忆中的2007游戏界

献给再也回不去的2007年的时光、又长大了一岁的孩子们、
以及那些与我们一同关注游戏的玩家……



PRESENTS

[天下聚会]
<西安联盟>玩了吃，吃了玩
——记西安家俱乐部美食聚会

[动漫游]
推荐动画：CLANNAD
漫画赏析：楚楚可怜+绝对可爱

参见教主 游戏城寨

Levelup 音乐台
参见教主！



通过全国玩家的选票推选出2007年度最受欢迎的游戏！

TV GAME大赏

2007年度最佳游戏中国玩家评选活动

主办媒体：游戏机实用技术 TV GAME　掌机王SP　游戏城寨　

选票在手，主机我有！

2007 TV GAME 大赏（玩家类）投票评选活动火热进行中！

2007年即将过去，对所有玩家而言，这无疑又是游戏大丰收的一年。在收获的季节自然有收获的祭典——从今年开始，"TV GAME　大赏"将成为国内一年一度的游戏盛典！由全国玩家与知名游戏媒体共同推选出2007年最受欢迎的游戏！"TV　GAME　大赏"由"玩家评选部分（玩家类）"与"媒体评选部分（媒体类）"两个部分组成。"TV GAME 大赏（玩家类）"是专为全国的广大玩家设立的评选活动——即根据玩家投票选出国内玩家心目中的年度最受欢迎游戏并在媒体上公布；"TV GAME 大赏（媒体类）"将会集合多方知名游戏媒体倾力打造出国内最权威的TV　GAME年度各项最佳。同时为了回馈玩家对本次活动的支持，参与评选活动的玩家朋友们均有机会获取丰厚奖品！现将具体活动细则公布如下：

一 评选方法

请访问投票页：http://www.levelup.cn/awards2007

二 评选流程

只要您参与投票并填写奖品寄发地址，即可参与抽奖活动，中奖名单春节前将在本站发布。

三 注意事项

1 每个机种部分最多可以选三款游戏，多选无效。

2 至少填写一个机种方可提交选票。

3 请慎重勾选，如欲参加抽奖，请在提交选票时填写地址等信息。

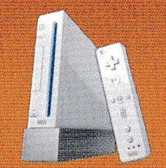
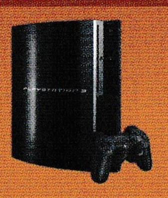
四 活动大礼



3名　次世代主机一台 PS3、X360、Wii任选其一

二等奖　2名　时尚掌机一台 新款PSP、DSL任选其一

参与奖　500名　levelup.cn纪念T恤1件



投心爱游戏一票　赢次世代主机

自投票页开放至本公告定稿日

4天时间，各机种累计已收到144,707张游戏投票

但愿非绝曲

文：白夜

2007年12月

作为一个电视游戏网站和杂志的编辑，本人确实已经多年对电脑游戏没有过多的关注过了。以致于和一些PC游戏玩家聊天时，他们都会用“火星人”这个词来形容我，甚至感叹我对PC游戏领域的无知以怀疑我的职业，“好歹你也是一个游戏编辑，电脑游戏也是游戏啊”。

做编辑前我是玩家，非要划分的话，我是电视游戏玩家。记得高中一年级时，我拥有了我人生中第一台电脑，在同时向家长提出SS和电脑二选其一的要求下得到的恩赐。其实所有人都知道，我更想要印着SEGA字样的那台比电脑便宜得多的机器。

和大多数的玩家一样，以学习的名义得到的电脑，主要用途却是打游戏。在研究透了所有模拟器之后，带着尝试一下的心态，我买来了几部电脑游戏——国产单机游戏，我为期不长的电脑游戏生涯中几乎打的全是国产游戏。当时的感觉是虽然在游戏性艺术性等各方面还与外来游戏有一定差距，但全屏幕全是母语的感觉真好！那时的经典国产电脑单机游戏我有幸全体验过了，几个不得不提的名字：《仙剑奇侠传》、《三国群英传2》、《金庸群侠传》……在那之后不久，我省吃俭用入手了二手SS一台，之后便很少再碰国产单机PC游戏了。

时隔多年，我已经坐在了《游戏城寨》的编辑部里，左手边PS3，右手边X360，PSP都是新旧型号两台共上了，可以说我不缺游戏，一年下来几个平台的大作我都玩不过来，外来游戏我如数家珍，而“国产游戏”这几个字几乎便已经被遗忘了……某天，在我路过同事的办公桌前时，一个很精美的正方体盒子吸引了我的注意：粉色的主色调，上面画有一个很标致的中国古装武侠剧中的少女形象。我不禁仔细观察了一下，发现了少女旁边的几个字：仙剑奇侠传四。

一时间回忆如泉涌，我拿起那个盒子仔细端详了一会儿，“《仙剑》都出到四代啦？”我问了一句可能招来“杀身之祸”的话。

“你……哪个星球来的？”同事张大了嘴用如同看到外星人一般的目光打量着我。

“你还玩这个？这游戏怎么样？”我放下盒子。

“恩，还可以吧，主要是支持一下这有可能是最后的国产单机游戏吧！”

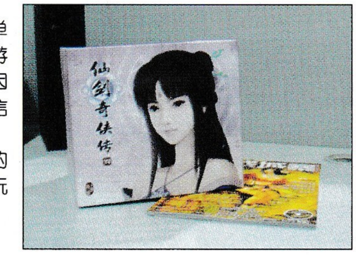
听了这话，我心里一颤，颤得是这“最后”两字。急忙回到自己的办公桌前，在谷歌的搜索栏里输入了“仙剑四”几个字，终于了解到早就已经发生了的这件中国游戏业的大事——仙剑的开发公司上海软星将于仙剑四发售后解散。观查询结果标题，无一不是悲壮气十足的“上软解散，仙剑何去何从？”、“仙剑四成绝唱？国产单机游戏前途未卜……”之类。

回想一下，近些年来国产游戏本人留有印象的大多为《征途》、《大话西游》等网络游戏，这些游戏的素质本人不好定论，因为没有接触过，而单机游戏的名字在其间又确实难觅踪迹。《仙剑》这个可以说是“中国国民级游戏”的前途未卜无疑又将问题上升到了国产游戏的发展上。此时我又想到了几个就发生在今年的事件：SEGA正式解散世嘉（中国）网络科技有限公司等四个子公司、史克威尔艾尼克斯(中国)互动科技有限公司的人员大变动等……这几个消息传出来的时候本人也是非常震惊，如此大的游戏公司也会解散实在是我无法想象的，但后来仔细一斟酌，发现都是开在中国的分社解散，再回想起前几年SONY信誓旦旦将PS2行货带入中国市场时的惨淡收场，作为一个中国玩家不得不说：这些事情让我有些心寒。

我个人因为比较重视游戏剧情的紧凑和节奏，再加上是一路打电视游戏走到今天，所以对单机游戏非常有感情，更希望国产单机游戏能够蓬勃发展。上软的解散和《仙剑四》让中国玩家称之为国产单机游戏的绝曲，而或许很多玩家根本就没意识到这一点，继续操作着鼠标和键盘在已经随处可见的各种网络游戏里日复一日的重复刷着经验和装备……

2007年11月，岩田聪宣布Wii有可能于2008年登陆中国；2007年夏天，我们在上海的ChinaJoy展中看到了多达50台的PS3主机，并率先于全世界玩家公开体验到了上面的中文化《龙穴》的试玩；2007年，X360也扬言要进军中国市场；2007年，我在深圳的地铁站里看到了《鬼泣4》和《PES2008》的电视广告……这些都是利于中国游戏产业发展的好消息，但终究不关国产游戏什么事情。





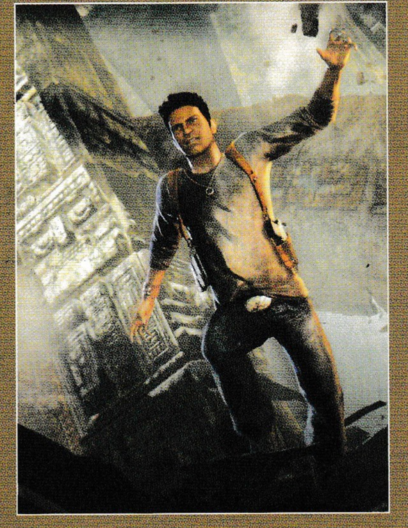
几家欢喜几家愁，我个人当然不希望国产单机游戏就这样一去不复返。其实阻碍国产单机游戏发展的原因有很大一部分是我们玩家自己的因素，如果玩家们能够再有一些产权意识，我相信国产单机游戏的道路还会继续走下去。

还依稀记得多年前在SS上奋战《仙剑》的情景，不知在家用电视游戏主机上能够再次玩到国产单机游戏将是何年何月。

但愿，《仙剑四》不是绝唱……

目录

CONTENTS



COVER STAFF
封面：神秘海域：德雷克船长的宝藏 ©SCEA / Naughty Dog Software
封面设计：张金涛 目录设计：翟中阳

游戏城寨
www.levelup.cn
策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010
电话/传真：0931-4863066

levelup 音乐台曲目

01 无双的开场白
02 iris～储衣箱～（《雷顿教授与恶魔之箱》主题曲）
● 特辑：参见教主！
03 HEART OF SWORD ～夜明前～
04 INVOKE
05 Ignited
06 vestige
07 Crosswise
08 INNOCENT SORROW
09 HOWLING
10 Nephilim
11 BLADE CHORD
● 烫碟推荐
12 没关系
13 我们的爱情故事
14 Just My Imagination
15 Home



levelup 城寨编委

李天然 孙 达 王双鄂 朱程程
徐巧红 董 凯

我的论坛ID：________ 购买时间：________



PAGE

001 卷首
001 但愿非绝曲
002 目录
004 业界大事记
008 业界之声
008 十年铸剑 重出江湖
——《街头霸王IV》制作人小野义德揭开幕后开发秘闻
012 特别企划
012 反转时光——记忆中的2007游戏界
献给再也回不去的2007年的时光、又长大了一岁的孩子们、以及那些与我们一同关注游戏的玩家……
026 真·猛将传
026 幻想之父——坂口博信（上）
028 1月游戏推荐
028 迷雾 PS3 | 超级大战争 毁灭之日 NDS
029 火爆狂飙 天堂 MUL | 马里奥&索尼克 AT 北京奥运会 NDS
030 任天堂明星大乱斗X Wii | 世界足球 胜利十一人 2008 无处不在 进化 PSP
031 转折点 自由的陨落 MUL | 宿命传说 导演剪辑版 PS2
032 鬼泣4 MUL | 魔界战记3 PS3
033 凉宫春日的迷惑 PS2 | 放学后少年 NDS
034 城寨小百科
034 水口哲也的声光世界
040 城寨茶馆
040 大众阶层的未来
042 休闲吧
042 [新潮数码] 马里奥赛车
044 [娱乐聚焦] 独立游戏的“小”灵感——Kokoromi和他们的实验游戏
047 [电影空间] 理发师陶德
048 [城寨星座] 1月星座运势
049 [城寨书房] 生活的勇气
049 [音乐茶座] 郭采洁

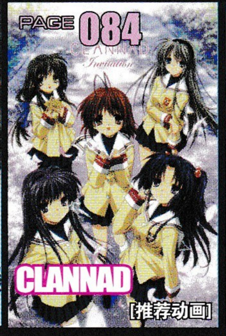














PAGE 044 [娱乐聚焦] 独立游戏的"小"灵感——Kokoromi和他们的实验游戏

PAGE

050 Web Show

050 [网络新闻专题]
80后，我们有话要说
060 [E文章] 刘备关羽张飞求职记
060 [E文章] 有趣的婚礼
061 [E文章] 稀奇古怪的交通处罚
061 [E文章] 如果我中了彩票
062 [E文章] 让人哭笑不得的老师集体辞职笔录
063 [E文章] 关于你自己不知道的秘密
063 [E文章] 世界之最
064 [游人生活] 游人爱情
066 [游人生活] 用心守护
068 [原创空间] 给心一个手，给手一颗心
069 [原创空间] 冬去春来
070 [原创空间] 随风
071 [原创空间] 活在自己的世界里

072 天下聚会

072 天下聚会Q群公告牌
073 [上海联盟] 12.15——正阳游戏比赛三连星
074 [上海联盟] 太鼓天堂——激奏心中的火花
075 [厦门联盟] 天下聚会"龙岩站"第一届玩家聚会
075 [贵州联盟] 六盘水玩家聚会圆满结束
076 [西安联盟] 玩了吃，吃了玩——记西安家俱乐部美食聚会
077 [云游联盟] 小记11月29号师大附中麒麟绯色轩COS活动
077 [汕头联盟] 我们的潮汕小吃

078 私房话

078 这世上有一样东西我想拥有

PAGE

080 动漫游

080 动漫速递
082 [漫画赏析] 楚楚可怜+绝对可爱
084 [推荐动画] CLANNAD
086 聚焦AKB
087 玩转FIGURE
088 [妙文] 酒狂诗——那场二十世纪初的狄俄尼索斯之祭
090 苦搜精典
091 [漫人] velvet

092 levelup 音乐台

092 参见教主！——站在潮流之颠：西川贵教的音乐世界
094 烫碟专区

096 全民大图鉴

098 专栏

098 czk11 | 向左走，向右走（一）
099 修罗魂 | 不是我不明白，这世界变化快
100 SOUL | 超级英雄电影的辉煌（下）
102 一刀 | 一个青壮年病人的健康告白
103 雪猹 | 商业模式的胜利（二）
104 Darkbaby | 游戏的七种武器VOL.2测谎花

106 美优馆

106 长泽奈央

108 烈舞阿婆

108 读者自留地
109 梦幻涂鸦坊 | 畅所欲言
110 城寨后院 | 城寨进行时

111 大寨门

游戏类型说明

ACT	动作游戏	FTG	格斗游戏	RTS	即时战略游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	MMORPG	大型在线角色扮演游戏	SLG	模拟战略游戏
AVG	冒险游戏	MUG	音乐游戏	S·RPG	战略角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	PUZ	益智类游戏	SPG	运动游戏
ETC	其他类游戏	RAC	赛车游戏	STG	射击游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	RPG	角色扮演游戏	TAB	桌面游戏

游戏机种说明

GBA	Game Boy Advance Nintendo出品	PSP	PlayStation Portable SCE出品
NDS	Nintendo DS Nintendo出品	PS2	PlayStation 2 SCE出品
Wii	Wii Nintendo出品	PS3	PlayStation 3 SCE出品
NGC	Nintendo Game Cube Nintendo出品	XBOX	Xbox Microsoft出品
PC	个人电脑	X360	Xbox 360 Microsoft出品
ARC	ARCADE 街机	MUL	多机种

文编 六段音速 美编 chisun

本月最热爆料

NO.1 189亿美元造就史上最大规模第三方！巨型发行商Activision Blizzard诞生



最大第三方诞生

189亿美元的交易造就了目前世界上最大的游戏发行商——Activision Blizzard。2007年12月3日，随着Activision和Vivendi Games两家的正式合并，新的全球最大规模第三方厂商宣告诞生，电子娱乐业巨头EA也随之从盘踞多年的宝座上退位。

Activision与Vivendi Games两家的合并，背后有着189亿美元的巨额资金流动，这也使这家名为Activision Blizzard的新公司成为了世界上规模最大的在线游戏和家用机游戏的发行商。尽管两家依然将继续以各自的品牌发行游戏，但合并后的新公司无论在财力和运营能力上，都是其他普通第三方厂商无法相提并论的。

伴随着此次合并，Activision拥有的一系列知名游戏品牌，包括《吉他英雄》、《使命召唤》、《托尼霍克滑板》，以及《蜘蛛侠》、《X战警》、《007》和《怪物史莱克》等授权游戏将被整合到新公司旗下；而Vivendi方面也为新组建的公司带来了《魔兽世界》、《暗黑破坏神》、《星际争霸》等一系列世界级游戏品牌。

两家股价双双上涨

随着Vivendi Games与Activision宣布联合组建新游戏发行商Activision Blizzard，两家公司的股票也双双呈上升态势。12月3日消息公布当天，在美国股市整体下滑之时，Activision公司的的股票价格却出人意料地上涨了2.82美元，比开盘价增长了12.73%，当天收于24.97美元。另一方面，在大洋彼岸的巴黎，Vivendi公司的股票也有了小幅的上扬，当日以1.02%的涨幅最终收于31.71欧元。不过，由于游戏只是Vivendi公司业务的一小部分，因此对其股价影响并不明显。

EA：我们欢迎挑战！

Vivendi与Activision合作后，原先全球最大的第三方发行商EA与排名第二的Activision公司之间的差距被彻底消除。新成立的Activision Blizzard预计2007财年内收入将超过38亿美元，而EA的同期财政收入预计将达到33.5亿到36.5亿美元。

面对新成立的庞大对手和巨大竞争压力，在电子娱乐领域业务范围遍布全球的EA显得泰然自若。EA官方表示已经做好了迎接激烈竞争的准备，新对手的出现不会改变公司的战略部署，EA向来不轻视任何对手，同时也不会惧怕任何挑战。官方在声明中还用极富进攻性的口吻说道："祝Activision Blizzard在未来的竞争中好运，但我们坚信EA仍然有着世界上最强大的游戏阵容。"

编辑看法 强强联合已经成为近几年电子娱乐产业的新发展趋势，早有NBGI、Sega Sammy、Square Enix等众多成功的合并收购范例在前，Activision与Blizzard的联姻并非意料之外。

在美国，游戏厂商们更倾向于与媒体巨头联手，依靠他们在影视娱乐领域的资源大展拳脚。尽管失去了全球最大第三方的头衔，但EA的势力依旧庞大，而THQ和Take 2等游戏业巨头的实力同样不容小觑，激烈的反击可能就在前方。

NO.2 最大限度发挥PS3机能！《最终幻想XIII》要实现飞跃

担任PS3游戏《最终幻想 Versus XIII》制作人的野村哲也日前在接受记者采访时，提到了自己对《最终幻想VII》和《最终幻想XIII》两个系列今后发展前景的展望，同时也向记者透露了一些关于正在开发中的《最终幻想XIII》的新情报。

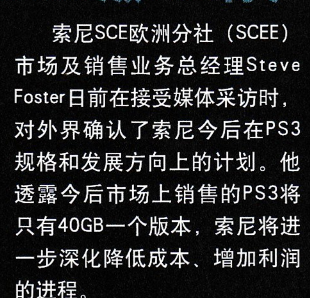


野村哲也表示，由于BD光碟具备超大存储容量而所有PS3又都普遍配置有硬盘，因此开发小组将能够在《最终幻想XIII》中实现更多创造性的设想。他还保证，从PS2版《最终幻想XII》到PS3版《最终幻想XIII》的进化程度之高，将会和当年《最终幻想VI》到《最终幻想VII》时的进步一样令人惊讶，而且《最终幻想XIII》可能将会是第一款最大限度发挥PS3主机性能的游戏。

访谈中野村哲也还提到了一个关于《最终幻想 Versus XIII》的有趣信息：游戏中出现的飞空艇将可以在世界地图上实现空降突袭行动，但具体以何种形式出现我们还不得而知。

编辑看法 Square Enix在《FFXIII》的开发上绝对会倾注全力，毕竟是次世代首款《FF》，不过要达到野村口中所说的《FFVI》到《FFVII》的那种进化挑战性相当大，对于习惯高清的新生代玩家来说，单靠画面提升很难再带来多少震撼。但年底前公布的两段完整预告片，无疑给了玩家们更多信心和期待的理由。

NO.3 索尼确认60GB版PS3停产　40GB版将成为日后主流



索尼SCE欧洲分社（SCEE）市场及销售业务总经理Steve Foster日前在接受媒体采访时，对外界确认了索尼今后在PS3规格和发展方向上的计划。他透露今后市场上销售的PS3将只有40GB一个版本，索尼将进一步深化降低成本、增加利润的进程。

Foster在采访中称，目前市场上存在的PS3规格和版本较多，外界难免对此产生疑问，但归根结底，所有这些规格最终都将得到统一。他确认今后市场上的主力机型将是40GB版主机，而且索尼的生产线已经停止了60GB版PS3的生产，目前在北美地区销售的80GB版PS3不会成为主流，因此并不存所谓的PS3向大容量硬盘版过渡的问题。

此外Foster还在采访中对记者确认，40GB版PS3对规格进行的几项主要调整，即减少USB端口（2个）、取消多媒体存贮卡端口、取消对PS2游戏向下兼容性，今后也将被作为一个标准推广至全球其他市场。对于初代PS游戏，Foster表示由于PlayStation Network（PSN）将持续提供初代PS模拟游戏下载服务，因此对PS游戏的兼容性将继续保持。

编辑看法 即使索尼选择了推出新型号PS2来增加上一代机器的市场保有量，取消PS3向下兼容功能仍然是对用户不负责任的行为。希望40GB版PS3的价格优势能够转移大家对游戏数量暂时不足的注意力，价格确实曾是PS3最大的软肋。

NO.4 索爱称PS Phone概念“绝对合理”

关于索爱联合SCE推出新品牌产品，也就是外界通常所说的PlayStation Phone的传闻一直就没有中断过，至少索爱方面一直在试图让这个听起来很诱人的话题始终保持新鲜感。近日SCEE执行运营主管Jim Ryan对媒体宣称，PlayStation Phone的概念“绝对合理”，再次引起了外界的关注。

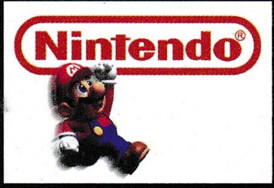
Ryan在接受采访时称PlayStation和索爱都被证明是成功的品牌，因此将两者的优势相融合共同发展可以说是绝对合理的选择。从品牌投资角度来讲，一台以家用机为导向的移动电话产品也具备足够的潜力。在谈到对PlayStation Phone的实际构想时，Ryan表示这种移动通讯设备从功能上来讲应该是将手机的通讯功能嵌入到一台游戏设备中，而不像拍照手机中数码相机功能与电话功能之间的那种从属关系。

然而Ryan的发言公开后还不到一天，索尼官方就发表声明第N次否认了关于PlayStation Phone诞生的可能性。SCE的一位官方发言人表示，Jim Ryan在这个问题上完全是被记者误导了，SCE目前根本没有与索爱联合进行PS Phone的开发或研究。

这位官方发言人还强调，SCE目前最主要的任务是PS3的全球推广和运营，因此现阶段没有推出PlayStation品牌与索爱相结合产品的相关计划，但他同时也没有明确否认今后是否会有类似产品推出。

编辑看法 以PlayStation为卖点的手机与带Cyber-Shot或Walkman标志的索爱电话有着截然不同的市场，说的具体一点，前者的潜在消费群显然要少得多。游戏功能对于现在的手机来说早已不是什么稀罕物，如何找到家用机与手机业务的结合点？怎样让PlayStation真正发挥品牌效应？问题显然并不那么简单。

NO.5 绿色产品调查马里奥工厂被评0分　任天堂喊冤，绿色和平组织说不冤



绿色和平组织前不久公布了“2007年绿色产品调查指南”，三大家用机厂商中，索尼由于在改善原材料循环利用和减少有害原料使用方面做出的努力被给予了满分10分中的7.3分。X360的生产商微软被指责为在有害废物排放和循环利用方面投入力度较小，被给予了10分中的2.7分。

令人感到诧异的是，绿色和平组织给游戏业声名显赫的马里奥工厂——任天堂，出人意料地打出了一个0分，而这也是此项环保调查历史上从未有过的低分。对此该组织发言人称，由于任天堂在所有9大类评测项目中都没有提供任何相关资料，因此绿色和平组织只好给了一个0分。不过该组织在报告最后称任天堂为所有参选企业中“最具改善潜力的”。

对于绿色和平组织的这次极端打分，任天堂方面表示震惊和难以理解。任天堂官方称公司一直以来都很严格遵守相关环保法规，并一直把环保作为企业发展最优先的考虑，因此绿色和平组织的这一打分对任天堂实在不公。

对此绿色和平组织的回答也毫不客气，他们表示这一评分是根据企业在法律要求之外的环保领域所做出的贡献而评定的，现在大部分企业都已经公开了他们的产品原材料使用情况，接受媒体和消费者的监督，而任天堂在这一点上则始终无动于衷。绿色和平组织还给任天堂提出了2条建议：首先，逐步淘汰有害化学原料使用；其次，制定实施全球性的回收政策。

编辑看法 正所谓“彪悍的人生不需要解释”。这次“零分事件”对于春风得意的任天堂影响并不大，但不够透明的采购和制造标准显然是这家百年老店在纯游戏的视野之外该关注的一件事。毕竟他们的家庭用户比重很高，对这方面也会更加看重。而前一段时间任天堂公关和市场部的高层纷纷离职一事，可能也是这次事件的潜在原因之一。

NO.6 《街头霸王IV》详情初公开！

本月最大冷门

玩法保持传统、画面大幅进化

在经历了10年岁月、两代主机更迭交替、无以计数的传闻和猜测后，Capcom公司的格斗游戏名作“《街头霸王》系列”的最新续作《街头霸王IV》终于向玩家们显露出真实面貌。前不久还一直以“游戏开发进度低”为由对游戏细节严格保密的Capcom，出人意料地于12月6日公布了这款大作的首批游戏画面和初期情报。

从官方公开的实际画面可以看出，游戏中的角色和背景是3D多边形建模的，画面观察角度也各不相同，但Capcom官方保证，实际游戏时摄像机的视点将是固定的，也就是说战斗形式依然是玩家们熟悉的2D风格。首批公布的游戏画面效果相当惊人，独特的3D特效带来了一种如同原画般的震撼感觉。

Capcom官方还透露，《街头霸王IV》将会增加新角色和新场景，操作性也会有所改善，传统角色还会有新动作加入，但游戏依然采用传统6键控制。另外官方还确认，肯、隆、春丽和达尔锡姆等许多《街头霸王II》中的经典角色都将在本作中回归，游戏的开发宗旨之一就是要让玩家们有一种经典回归的感觉。

遗憾的是Capcom到现在为止依然对本作的对应平台问题保持着沉默，这恐怕也使得外界的猜测会继续持续下去。不过几乎可以肯定的是，《街头霸王IV》的街机版应该会率先推出，接下来则必定会移植家用机平台。（更多详情请参看本期业界声音《街头霸王IV》制作人访谈）



编辑看法 一直对游戏细节守口如瓶的Capcom现在竟然会如此痛快地放出这么多详细情报，着实让人感到吃惊。游戏虽然已经可以实际运行，但平台依然未定这一点可以看出Capcom依然还在权衡利弊。不过根据目前公开的画面来判断，PS3或X360成为对应平台的可能性最大。

NO.7 《潜龙谍影4》PS3最后的独占大作？

索尼称今后将重点发展第一方游戏



尽管Konami曾多次表示《潜龙谍影4》将由PS3独占，但有关Solid Snake传奇故事的终结之作跨平台的传闻依然从未中断过。许多人相信，以PS3现在的普及率，Konami很难在保证独占的前提下回收高昂的开发成本。

Konami公司《潜龙谍影4》助理制作人Ryan Payton日前就这款超级大作未来的发展前景问题接受了记者采访，他表示为了保证开发成本回收，《潜龙谍影4》必须在首发当日卖出至少100万套。但他同时也否认了本作跨平台化的可能性，“我们要告诉广大玩家和系列FANS，如果想要玩到这款游戏，就得先买一台PS3。”Payton对记者说：“PlayStation系列品牌对我们来说有着特别的意义，而且我们也看好PS3的前景。”

对于第三方在独占游戏回收成本上的担忧，索尼也进行了公开表态。SCE市场业务高级副总Peter Dille表示，充分理解开发商需要最大限度回收投资的要求。从索尼的角度来说，只要一款游戏不被其他主机独占，那么PS3用户也就没有实质损失。

Dille的言外之意，只要第三方游戏不被X360或Wii独占，索尼依然可以接受。那么这是否意味着SCE今后将逐步放弃先前争取独占游戏的策略，转而寻求新的发展模式呢？对此Dille表示，索尼目前已经把精力从最初尽可能多地争取第三方独占游戏，转移到了大力发展第一方游戏作品上。在游戏跨平台化成为主流的现在，第一方作品的素质如何、数量多少将在很大程度上影响到主机的未来。他还强调，索尼全球工作室旗下现拥有15家游戏开发公司，超过微软和任天堂旗下第一方工作室的总和，这也是索尼的优势所在。

编辑看法 硬件厂商极力使优秀的游戏只出现在自家主机上；玩家希望制作公司针对单一主机特性开发出最强效果的游戏；制作公司为了得到最大的收益而采取跨平台政策。只有制作人被夹在中央，进退两难，已经有了三上真司一个“先驱者”，希望天才制作人和更多的优秀作品不要成为主机大战的“牺牲品”。

NO.8 支持HD DVD是假，推广下载业务是真？《变形金刚》导演指责微软意欲搞垮两大高清格式



今年8月美国电影巨头派拉蒙宣布叛逃HD DVD阵营后，内部消息透露说派拉蒙因此获得了高达1亿5千万美元的“独占费用”，当时有不少传闻称此次叛逃事件的背后支持者是软件巨鳄微软。尽管传闻一直没有得到证实，但派拉蒙让热门影片《变形金刚》完全排斥BD格式的决定，却实实在在地惹恼了该片导演迈克尔·贝。

这位言语向来放肆的好莱坞导演日前再次就次世代格式竞争发表观点，迈克尔称微软并非真心支持HD DVD，将两大次世代存储格式全部搞垮才是其真正用意，他还指责微软重金拉拢派拉蒙只是想扰乱市场并为自己的下载业务推广争取时间。

对于迈克尔的指责微软官方迅速作出了反应。微软英国娱乐及游戏业务总裁Stephen McGill对媒体表示，支持HD DVD及其合作伙伴的立场不会改变，但下载业务对微软来说也同样重要。

“我虽然没有阅读他（指迈克尔）的评论，但也有所耳闻。他想怎么说那是他的自由，但对我们来说，依然将继续支持HD DVD电影业务并保持与合作伙伴的关系。”接着他话峰一转说道：“需要指出的是，微软同样相信数字下载业务的发展前景，无论是音乐还是电影下载。我们永远不会局限于单一的解决方案，因为单一手段永远不可能满足消费者的需求。”

编辑看法 不愧是电影导演，什么事情都能想得那么戏剧化。十分难说这场“丢车保卒”的无间是否属实，在这个网络发达的时代，下载会带来成本和价格的降低，同时为用户的购买带来诸多便利，但由于网络版权等一系列问题，势必不能保证很多娱乐产业的利益。

NO.9 NPD 11月美国游戏销量排行公布

北美权威统计机构NPD公布了2007年11月美国家用机游戏市场综合统计报告，报告称美国家用机游戏市场2007年11个月的累计销售额（截止到11月31日）达到131亿2千万美元，这个数字已经比2006全年的销售还要高出5%，如果算上12月圣诞销售旺季，2007年全年销售额有望突破180亿美元大关。

尽管三大主机厂商在11月末感恩节黄金周期间的市场推广都可谓不遗余力，但最后的赢家可以说并没有多少悬念可言。家用机领域，任天堂新一代主机Wii以981,000台的月销量遥遥领先竞争对手继续称霸。掌机方面，任天堂的领先优势仍然在以势不可挡的速度持续扩大。主力掌机NDS（L）在11月间创造了153万台的惊人销量，几乎3倍于索尼PSP的同期销量。

软件方面，11月综合销量排名第一的游戏当属X360版《使命召唤4：现代战争》，157万的业绩足以令其他游戏汗颜，如果算上本作PS3版444,000套的销量，Activision的这款次世代FPS游戏可谓大获全胜。

2007年11月美国家用机游戏市场硬件销量排行（单位：台）

机种	销量
NDS	1,530,000
Wii	981,000
X360	770,000
PSP	567,000
PS2	496,000
PS3	466,000

2007年11月美国家用机游戏市场软件销量排行（单位：套）

游戏	销量
使命召唤4：现代战争(X360)	1,570,000
超级马里奥 银河(Wii)	1,120,000
刺客 信条(X360)	980,000
吉他英雄III：摇滚传奇(PS2)	967,000
Wii Play(Wii)	564,000
质量效应(X360)	473,000
使命召唤4：现代战争(PS3)	44,000
吉他英雄III：摇滚传奇(Wii)	426,000
光环3(X360)	387,000
刺客 信条(PS3)	377,000

编辑看法 NDS在拓展市场方面的成就已经使其在掌机领域无可匹敌，对Wii需求量的预计不足使任天堂依然饱受供不应求的困扰。另一方面，第二次降价后的PS3虽然销量有所增长，但与对手相比显然还是路漫漫其修远兮。

NO.10 产能不足，任天堂停止部分Wii广告投放 幸灾乐祸，索尼坦言很高兴Wii供货不足

眼看一年中最重要的销售旺季圣诞假期黄金周即将到来，各家厂商都开始争相打出自己的广告宣传策划以求最大限度地推广产品，然而任天堂英国官方日前却出人意料地宣布，将停止Wii的广告投放。

任天堂官方发言人称，鉴于Wii的供货一直无法跟上市场需求，已经没有理由再继续扩大Wii的广告宣传。我们都在持续投放Wii的广告，但现在我们决定停止圣诞期间的宣传以避免需求量的进一步增长。”

正可谓有人欢喜有人愁。面对Wii在全球范围内的供不应求，索尼集团CEO霍华德·斯金格日前在一次访谈节目中坦言称自己感到“很高兴”。

“看到Wii现在正面临着硬件产能不足的问题，说实话我感到很高兴。”斯金格向记者坦言道：“我相信PS3最终能获得成功，因为它（的高端游戏）所带给消费者的乐趣和兴奋显然要远大于对手。”

谈到PlayStation业务的发展前景时，斯金格依然显得信心十足，“PS3在11月最后几周的销售业绩让我感到很欣慰，6个月前外界对于这台主机的看法已经得到很大改观。”

编辑看法 通过撤消广告使消费者的购买欲与Wii供货量平衡，对整个销售计划来说虽显无奈，但就现实来说也不失为明智之举。而高调宣布这种明智的无奈，对公众来说又显得有种自嘲的幽默。如果斯金格是用自嘲而非幸灾乐祸的态度说出这番话，或许会给07年的圣诞商战添上更多节日的欢乐吧。

十年铸剑 STREET FIGHTER IV 重出江湖

《街头霸王IV》制作人小野义德揭开幕后开发秘闻！

▲小野义德，《街头霸王IV》的制作人，时任Capcom游戏开发统筹本部网络开发部部长，隶属于Capcom现任常务执行懂事兼开发统筹本部负责人稻船敬二麾下。

"《街头霸王》系列"主要作品

街头霸王II系列
- 街头霸王II
- 街头霸王II Dash
- 街头霸王II Dash Tubor
- 超级街头霸王II
- 超级街头霸王IIX
- Hyper街头霸王IIX

街头霸王ZERO系列
- 街头霸王ZERO
- 街头霸王ZERO 2
- 街头霸王ZERO ALPHA
- 街头霸王ZERO 3
- 街头霸王ZERO 3 UP
- 街头霸王ZERO 3 DOUBLE UP

街头霸王III系列
- 街头霸王III
- 街头霸王III 2nd Impact
- 街头霸王III 3rd Strike

街头霸王EX系列
- 街头霸王 EX
- 街头霸王 EX plus
- 街头霸王 EX plus α
- 街头霸王 EX2
- 街头霸王 EX2 PLUS
- 街头霸王 EX3

《街头霸王IV》……这个自公布之初起就立刻成为全球媒体关注焦点的超级大作，这个让无数玩家苦等十载的格斗游戏王者，在2007年最后的几天里，终于以颠覆性的全新面貌重现江湖。就在前不久还一直以"开发进度低"等理由对游戏实际信息守口如瓶的Capcom，现在竟然一口气公开了如此之多的详细情报，事后回想起来依然令人感到不可思议。然而当那记忆犹新的场景在屏幕上再现的时候，当肯和隆那电光石火般的一招一式再次碰撞的一刻，我们终于可以确信，这个曾经为游戏业带来无数变革的系列，又回来了！

Capcom官方首次公布本作概念性宣传片时，曾有不少人担心游戏的实际水准可能无法像演示影片那样给玩家们带来真正的冲击。历经十年的沉寂，曾经的格斗游戏之王究竟要以怎样的形式再续辉煌？次世代的《街头霸王IV》还会继续贯彻和发扬2D格斗游戏的精髓吗？是彻底变革还是回归传统……这些疑问，恐怕是所有关心这个经典系列发展前景的玩家们都迫切希望了解的。

伴随着大量实际游戏画面的公开，《街头霸王IV》的真实面貌也终于被公之于众。游戏震撼的效果和惊人的画面表现力顿时令玩家们眼前一亮，同时，大量经典元素的回归也让系列的老玩家们为之一振，之前对于本作素质的担心随之一扫而空。那么《街头霸王IV》究竟将会是怎样一款游戏？十年的等待后玩家们又将看到怎样的变革？Capcom公司担任本作制作人一职的小野义德先生将为我们一一做出回答，下面就赶快来听一听《街头霸王IV》开发的幕后故事。





《街头霸王IV》的诞生本身就是奇迹！

之所以说《街头霸王IV》（以下简称《街霸IV》）的诞生是个奇迹，是因为从《街霸III》问世至今的10年时间里，Capcom内部有许多人反对继续推出一款“《街霸》系列”的正统续作，公司高层对此也一直举棋不定。

“从一开始，Capcom上下的普遍态度就是不再推出新的续作。”小野义德对记者说：“大部分人都放弃了这一想法，因为距离《街霸III》的推出已经过去了太长时间，甚至有不少人相信，就这样让这个格斗系列从此完结也未尝不是个合理的选择。”

事实上Capcom高层之所以对《街霸IV》的推出犹豫不决，其中很重要的一个因素是近年来美国和日本街机业务的严重萎缩以及格斗游戏热度的逐年下降。2D格斗游戏的黄金时间已经过去了相当一段时间，新推出的作品又不足以掀起大范围的新热潮，再加上媒体和玩家对于《街霸Alpha》和《街霸III》的评价远不如当年的《街霸II》，终结这个经典格斗游戏系列的想法在Capcom内部盛行起来也就不足为奇了。“对很多电视游戏玩家来说，SNES上的《街霸II》是他们真正为之痴迷的最后一代《街霸》游戏。而《街霸III》，很不幸，与其前辈相比并没能引起太大影响。”小野制作人说道。

那么事隔多年，现在决定推出这样一款有着广泛影响力的大作的续作，还能否让玩家们接受和认可，这对制作人来说无疑就成为了一项艰巨的挑战。但即便困难重重，在Capcom中依然有人坚信这个有着传奇色彩的格斗游戏系列不应该就此被画上句号。“我可以明确地说，做出开发《街霸IV》的决定在Capcom内部是经过了艰苦历程的。”小野说道：“起初我们要面对不少的反对意见，但在与玩家们的不断交流中，我越发地感觉到他们对这样一款作品的渴望，正因为如此，我才坚信Capcom完全有理由也有必要这样去做。”

小野还表示，Xbox Live Arcade版《超级街霸II》的成功也促使他下定决心要延续《街霸》系列在格斗游戏界的辉煌。他说：“谈到XBLA版的《超级街霸II》，你或许会说那并不是一个拥有顶级素质的作品，但事实上这款游戏却卖的非常好，我认为这充分证明了玩家们真心希望这个系列能够延续下去……因此我不相信《街霸》系列已经走到了尽头。”

经过反复地论证与研究，小野终于在2005年成功说服了自己的上司、《洛克人》系列之父、掌管Capcom游戏开发事务的稻船敬二为《街霸IV》的开发亮出绿灯。这才有了玩家们现在所看到的《街霸IV》以及这个传奇系列的延续。

一代经典回归

很有必要回顾一下《街霸II》成功的经验，回过头去看一看玩家们当时究竟为什么对这款游戏爱不释手。

小野义德对《街霸IV》的要求非常明确，那就是要让这款游戏成为《街霸II》的回归。新生代玩家恐怕会不以为然，但现在却很难再看到15年前《街霸II》所带来的那种轰动效应和。可以说《街霸II》不仅成为了当时的一种社会现象，而且开创了一对一格斗游戏的新时代。

那么，小野究竟打算怎样在《街霸IV》上再现当年《街霸II》时代的辉煌呢？“对于《街霸IV》，我认为很有必要回顾一下《街霸II》成功的经验，回过头去看一看玩家们当时究竟为什么对这款游戏爱不释手。”他说道：“我们希望让这款游戏带给玩家一种回归的感觉，回归那种自然和本能的体验。”

小野希望新生代的玩家们能够喜欢《街霸IV》，但他同时也希望能够让当年《街霸II》的老FANS认同这款有着划时代意义的作品。“那些当年痴迷于《街霸II》的玩家们，像我一样，现在已经步入社会并有了自己的工作，但我们希望能让这些人重回对战的平台……我意识到许多玩家依然深爱着《街霸II》并把这款游戏视为永恒的经典，所以我们也希望能够对这个不朽的传说表示出我们应有的敬意。”

谈到这里，相信许多玩家们还对游戏公布之初的宣传片和前不久放出的实际游戏画面记忆犹新，然而相比实际游戏的简洁明快，宣传片给人的感觉显然更倾向于一种概念的表达。Capcom提供的《街霸IV》实际试玩版是在一台安装在街机框架中的PC上运行的，再加上使用动画渲染手段营造出的经典场景，令人不禁回忆起了当年街机厅中的冲动。

“我们的目标是让游戏的艺术风格看起来像是活动的原画一样，而不是那种绝对写实的逼真风格。”小野说道：“不过我并不担心玩家们在看到实际游戏画面与宣传片的差异后会感到失望，我们相信如

超级街霸II Turbo 高清重制版

2006年春天，Capcom将《超级街霸II Turbo 高清混合版》的开发授权给了美国Backbone游戏公司。这款对应Xbox Live Arcade和PlayStation Network的游戏虽然只是一款重制版游戏，但开发小组不仅使用玩家们熟悉的漫画风格重新对游戏进行了绘制，让画面看起来更具现代气息，而且还计划推出一个完全原创的游戏模式，并对所有角色招式的平衡性和操作方法进行全面调整。开发小组负责人表示，这样做的目的不仅仅是为了让游戏的操作更简洁、更好玩，同时也是为了让更多普通玩家同样能够通过这款游戏体验到格斗游戏的乐趣，重现当年街机厅中那种熟悉的感觉。

自从本作正式公布以来，玩家们就一直对它充满了期待。即便是一些尚未完成的人物插画或游戏截图，同样能够引发热烈的反响，玩家们对游戏的期待由此便可见一斑。2007年秋天，Capcom首次在伦敦游戏发布会上公开展示这款游戏初期试玩版的同时，也宣布了游戏将延期到2008年发售的消息。但从这个试玩版中公布的有限情报来看，相信最终的完成品面市时不会辜负玩家们的期望。游戏的画面风格看起来十分洗练，操作方面更可以兼顾到新老玩家的不同要求。





更多Capcom经典有望回归?

对于是否希望再重新制作其他Capcom的经典格斗游戏的问题，小野义德表现的比较积极，他说："就我个人来说，我很期待能再制作一款《Marvel vs Capcom》游戏，再重新制作一款《恶魔战士》应该也是一项有趣而又充满挑战的工作。在原作中曾经出现过的一些非常有趣的动画效果，如果使用3D引擎来制作的话一定会相当吸引人。在未来的2-3年里，如果我能够再有机会接触这些经典系列的话，我有信心用出色的图形效果震惊好莱坞。"



果我们把一款格斗游戏做得像宣传片那样神乎其神，那么实际的操作感肯定会大大降低。"

《街霸IV》没有选择采用《铁拳》和《灵魂能力》那样的写实风格，也没有做成宣传片中那样虚无缥缈的样子，小野表示他也不打算盲从这些时下被认为很时髦的做法。"当我看到其他同类作品时，我发现了一种模式化的趋势：所有的东西都变得像照片一样逼真。而我们则决定采用一种更为新颖的艺术风格，开发小组对此信心十足。"

2D还是3D?

对于那些迫切希望《街霸IV》采用3D化游戏方式的要求，或许在《街霸VI》或《街霸VII》开发时我们会重新审视这一建议。

"玩家们在过去的几年中可能看到过无数《街霸》的角色插画，这些作品的普遍特点是油彩或水墨画风格，因此当《街霸IV》的开发刚刚开始时我们就琢磨，如果把他们做成3D会是什么样子？"小野义德对记者说道。

尽管现阶段游戏的实际运行效果还无法达到小野所说的"活动的原画"的程度，但我们从游戏画面中可以感受到本作依然拥有相当大的潜力可以挖掘。3D化的角色模型所带来的震撼效果是前所未有的，玩家们甚至可以观察到角色的一举一动所引发的皮下血管的舒张和肌肉组织的伸展，这在以往的任何作品中都是难以想象的。

"在以前的作品里我们无法实现那种让人身临其境的感觉。或许在《街霸II》里能够做到让某个角色在挨了一记重击之后呕吐的那种程度，但现在则完全不可同日而语，你甚至将看到角色的身体在冲击力作用下产生的变形和受击打时因疼痛而产生的微妙面部变化。"

小野继续解释道："我们希望能依照角色在游戏中所受的伤害程度，让他们表现出一些即时可见的反应。我们还希望能够加进更多可以在角色动画效果上施加变化的要素，比如当角色肩部承受数次打击后会微微下陷等类似的效果。"

"从游戏方式的角度讲，我们依然将坚持采用2D形式，这也是经过深思熟虑后的做出的决定。"小野解释说："我们希望能再现《街霸II》和《街霸III》中那种时时的策略性，让整个决斗的过程像国际象棋一样体现出智慧和谋略。"

"我们希望能完完全全地继承《街霸》系列的精髓之处：在一个2D风格的场景中，角色一左一右站开，各自以极其严谨的动作在一个有限的区域内展开攻防。不需要3D空间移动或是视角变化，因为我们依然想保持那种传统的格斗氛围。"

小野承认，让这样一种完全2D的游戏形式与3D化的场景完美融合是一件相当困难的事情，而且Capcom内部对此也有不少反对的声音。"许多人认为我们应该在《街霸IV》中采用完全的3D风格，但我对这个系列的崇敬却让我不无法认同这种看法……我清楚人们希望能看到自己所了解的东西，但对于那些迫切希望《街霸IV》3D化的要求我想说的是，或许在《街霸VI》或《街霸VII》时我们会重新审视这个建议。"

关于网络对战

在《铁拳》、《VR战士》和《灵魂能力》等格斗游戏系列纷纷开始走上网络对战道路之时，Capcom的《街霸IV》也没有落后于潮流。"网络对战功能对《街霸IV》来说无疑是相当必要的。"制作人小野义德说道："对战功能的计划现在还刚刚开始，因此我还不能透露太多细节。但我们希望这个模式能够与《街霸》系列的核心理念紧密联系：走出家门去闯荡世界，在与强者的不断较量中磨练自己并变得更强。"

令人感到意外的是，Capcom对于目前网络对战功能中所存在的一些缺陷以及网络本身存在的潜在隐患似乎并不十分在意。"我们将在现有网络技术水平下开展工作。"小野制作人对记者说："技术方面的障碍并不能成为无法提供出爽快的对战游戏体验的理由，困难总是有的，你必须想办法去克服。"

谈到时下非常流行的用户自定义功能，热衷于打造属于自己的角色的DIY爱好者们要失望了，Capcom并不打算在《街霸IV》中加入类似于《铁拳DR》和《VR战士5》中的道具收集和角色自定义系统。"本作中登场的都是系列最有代表性的角色，许多FANS都对他们抱着特殊的感情和敬意。"小野说："让隆穿上水手服或是戴一顶滑稽搞笑的帽子，显然会从某种程度上破坏掉这些经典角色在玩家心目中的形象以及FANS们对他们的爱。"

值得一提的是，支持网络对战的《街霸IV》同样也将具备通过网络升级或进行下载更新的能力，这些更新的项目可能将包括新角色、新场地和新游戏模式等。"以玩家的角度来看，数字下载更新是一项很棒的功能。"小野制作人说："我个人非常倾向于这种形式，但具体到能否以及怎样实现这种服务模式，还需要Capcom母公司来运筹帷幄。毕竟，现阶段数字下载业务的发展前景还不是非常明朗。"









关于春丽大腿的争论

作为《街霸》系列中拥有最悠久历史和最高人气的女性格斗家，春丽早已成为了游戏业家喻户晓同时也是几乎所有玩家都耳熟能详的女性游戏角色，各种有关春丽的周边产品、同人作品、COSPLAY可以说已经成为了整个游戏业一股经久不衰的潮流。但大部分人可能并不清楚，有关春丽的大腿是否越来越粗的争论使得这名人气角色的FANS群被划分为两个时代。对于这个看起来并不起眼但却可能让玩家们吵得不可开交的话题，制作人小野义德同样给予了谨慎的回答。

"我也确实注意到了她的大腿自从《街霸III》开始突然变得格外粗壮。"小野解释说："当我们最初把这个角色放到游戏中时，她的实际轮廓还是比较苗条的，但当美工开始为她上色和进行动画效果渲染时，她的腿不知怎么的就开始越变越粗了（笑）。"然而令人感到惊讶的是，小野说开发小组成员普遍相信，这样的风格使角色看起来更加真实也更具吸引力，因此便一直延续了下来。

那么伴随着次世代的《街霸IV》首次采用3D画面，我们是否有望看到春丽的大象腿变回正常水平呢？"事实上，担当人物设定的设计师是比较倾向于丰满健壮的女性形象……但他向我保证，他将会尽全力让春丽的形象看起来令人感到舒适，即便是那些痛恨粗腿的玩家，在看到春丽回归后的形象时，也会立刻爱上这个角色。"

◀《街霸III》中春丽的造型

经典角色回归 外型大幅强化

如果Capcom真的打算让玩家们回顾15年前的经典，那么显然《街霸IV》中就不会出现太多新角色或生疏的面孔。对此制作人小野义德表示："为了获得玩家们的认可，我们打算让尽可能多的《街霸II》中的角色回归。《街霸III》无疑是一款优秀的作品，但我们还是要对以大量新角色代替传统角色的做法表示抱歉，甚至可以说，这样做背叛了那些老玩家的支持。"

Capcom官方目前公布的角色共有4名，分别是肯、隆、春丽和达尔锡姆，而且在最初公开的试玩版里都已经可以使用。尽管这些角色的拳、脚攻击和特殊移动看起来与《街霸II》非常相似，但外型却发生了比较显著的变化，总的来说，所有角色看起来都比原先更加强壮了。

在实际游戏画面中，我们可以看到肯和隆身上的肌肉已经足够拿来与《战争机器》中的马可斯或《虚幻锦标赛》中的那些大块头们相提并论。"我们希望能够保持《超级街霸II Turbo》时角色的整体风格，同时还要让他们的外型符合时代特点，因此你会注意到《街霸IV》中的角色普遍被强化了。"小野对记者说到。

小野透露实际游戏中的场景将能够与玩家操纵的角色发生丰富的互动。"试玩版中的中国场景只完成了大约50%。我们希望让背景中的角色看起来就好象真的生活在里面一样，借助一些逼真的细节和大量动作来营造更为逼真的气氛。"

谈到场景与人物的互动，小野说："我们正在对场景中的互动效果进行测试，比如当某个物体被波动拳击中，或者是当角色由空中落地碰到附近物体时产生的移动。其中一个实验是让背景中的一群母鸡从场景中穿过，如果它们被打中或碰到，就会像真的一样四处乱窜。我们还将添加很多类似的互动效果，但前提是要确保玩家在游戏时注意力依然在两个角色身上。"

看来我们可以期待在达尔锡姆的主场看到丛林中成群结队行进的大象了。

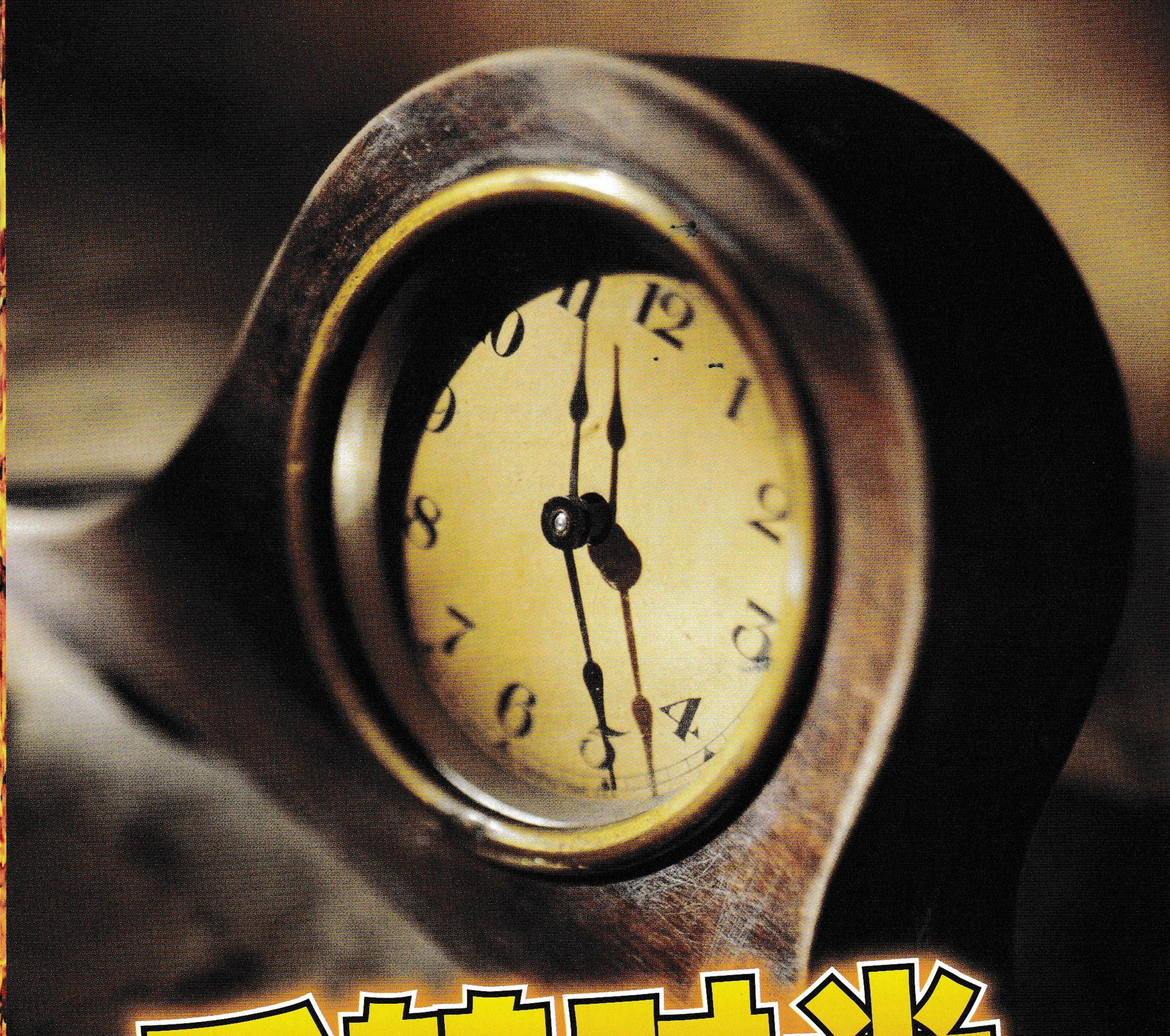
未解之谜

诚然，《街霸IV》现在依然还处在开发初期，但游戏的核心环节已经完全就位，且已经具备了成功的基本条件。那么，玩家们究竟何时才能真正接触到这款次世代的《街霸》续作呢？对于这个问题Capcom现在显然并不打算急着给出答案。

"我可以很诚实地告诉大家，我们还没有最终决定《街霸IV》将在哪个平台上推出。"小野义德对记者说："我们不打算像公布Beta版那样，在某个平台上推出一个半成品的游戏进行测试或收集反馈意见。相反，我们的想法是权衡每个平台的优劣利弊，并根据需要有针对性地推出适合各个平台的版本。"

正如之前所说的，《街霸IV》的试玩版是在一台被装在街机框体中的PC上运行的，也确实有传闻说游戏的街机版预定于2008年首先在日本开放。而根据目前公开的游戏信息来看，本作最有可能选择的家用机平台就是PS3和X360，而小野还透露如果有必要，Capcom还会考虑推出本作的PS2和NDS版。

具体到Capcom对待三大次世代主机以及第三方独占游戏战略的态度时，尽管有人猜测《街霸IV》最终很有可能会作为某个家用机平台的独占游戏登场，但小野本人显然并不认同这种说法。他对记者说："作为一名制作人，我更希望能让游戏在尽可能多的平台上推出，让尽可能多的玩家玩到。"



反转时光

——记忆中的2007游戏界

献给再也回不去的2007年的时光、又长大了一岁的孩子们、以及那些与我们一同关注游戏的玩家……

写在又一个岁末之前：

《游戏城寨》自办刊以来，一直坚持走游戏文化的路线，专题部分也是一样。白夜一年多以前有幸来到城寨编辑部，更有幸获得领导的信任接手专题部分，无论是半月刊时四页的“特稿”，还是现在转变为月刊后多达十几页的“特别企划”，本人一直绞尽脑汁寻找有趣的切入点和玩家们关注的游戏圈现象意图将“纯游戏”之外的乐趣带给大家。掐指算来，将近二十篇专题、特稿，小白我是想出来了几丝白头发，不知道读者大人们是否也从中得到过些什么。

不得不再次说，这是一个流行怀旧的年代。时下，驻足年末，思绪便不免再度有些起伏。时间过得是真快，好像还回荡在年初雄心壮志的计划当中，新的年历便已经又瞧瞧地被摆到办公桌的一角了。到了这当口，不回忆一下总是很难的，于是白夜便计划做个“2007年游戏界盘点”模样的专题，左思右想后，觉得纯游戏内容还是有些不符合城寨的作风，也不免与市场上其他各类的游戏刊物“撞车”，最后还是决定题材搞得轻松一点，随意一点，看官们读起来不那么累，同时也可以跟随这些随意的文字感性一把，感叹下时光飞逝。

切入正题，2007年的游戏圈，如同之前的每一年一样有很多戏剧化的事情发生。次世代家用机战争的全面打响，游戏界势力格局的重新分化，有曾经带给我们无限乐趣的人与游戏渐行渐远，也有充满活力和生机的全新元素加入其中……春夏秋冬轮回过后，又有数以百计的名字被刻在了“经典”的石碑上，化为游戏史书上不可磨灭的印记。2007，同时又带给我们许多希望，我们在这一年记住了许多即将在2008登场的精彩。

谈起回忆这个话题时，众人之间总能找到很多共鸣，城寨的众编辑和老朋友们也都有许多话想说，可是篇幅有限，于是白夜大方地只分给他们一人一个月（众人：别美化自己！），将时光之旅的导游任务交到了他们手中。

OK，现在就请各位系好安全带，反转时光之旅即将开始……

时间：公元2007年，《游戏城寨》创刊两年，中国农历丁亥年，俗称猪年，意为大富大贵、丰收之年……

风流总被雨打风吹去

文：《游戏城寨》特约撰稿人 czk11

2007年1月20日，一个寒风凛冽的早晨，我从游戏城寨的主页上看到这样一则消息：“世嘉公司宣布将于下个月起停产GD-ROM光盘，Dreamcast主机由此彻底退出历史舞台。”

握着咖啡杯的手颤抖了一下，杯中的液体溅出来几滴，撒在键盘上，由浓转淡，渐渐化开去。顾不得去擦，我的心底有种空落落的感觉。“流光容易把人抛，红了樱桃，绿了芭蕉”，世事何尝不是这样——终于，最后一截蚊香也燃尽了，只留下一地的灰烬供世人凭吊。

它曾帮我们驱赶过多少寒夜的孤独，又曾带给我们多少莫名的感动，一直铭记着不敢或忘，在纷繁杂芜的记忆里替它们保留一席之地……

终于最后一线光明也逝去了，就好比潺潺流水抚过玻璃的宫殿，彼时虽晶莹夺目美不胜收，却只是片刻的辉煌，转瞬便消失了形迹……

拿起手机，打给远方的朋友“喂，你也知道了吗？”大致把事情叙述了下。

“……”难堪的沉默，只听到轻微的呼气与吸气声。

虽然远隔千里，但一样可以想见朋友当时的心情，怕也是无法自抑的落寞与悲哀

“唉，其实四年前，我就晓得这一天迟早会来”几下深呼吸，平复了心情的朋友继续说道：“在这个功利的社会，理想只能是空中楼阁，走得太远，时代不会理解你，群众更无法认同你。也好，现在我更可以告诉他们：“我手上这台老古董是多么的值钱多么的罕有多么的物以稀为贵。啥时候你过来，我们再切几盘《死或生》好不？现在真难找到旗鼓相当的对手了……等你哦……”

呃，老古董么……曾经的它也是风华绝代一时无两，怪异的造型、超越时代的机能，都让它成为了玩家的恩物。七年前，也是这位朋友，缠着要我陪他去买心仪已久的DC，他指着我那台放在角落里积满灰尘的PS，不无得意的对我说：“瞧着吧，咱今天也要鸟枪换炮了。”

略去中间货比三家讨价还价的过程不谈，把宝贝DC捧回来后，它出众的品质的确不负众望让我们眼前一亮——《梦游美国》，风驰电掣的快感在高速公路上绽放；《死或生2》，细腻的人物造型特别是众家美女的惊艳看傻了一群正处于青春期的正太；《斑鸠》，绚丽豪华到极致的别样风情；《代号：维罗尼卡》，至今我还认为它是“《生化危机》系列”中最好的一作；《格兰蒂亚2》，传说的延续，光明与黑暗的史诗；《樱花大战》，恋爱吧少女；《D之食卓2》，话题作品也被DC兼容并蓄……

《疯狂出租车》，永远忘不了这个游戏，永远忘不了踩着三轮车冲向天空那一刻——面对夕阳流泪的冲动和插上翅膀飞翔的快意——最后的隐藏Taxi是一辆小三轮，呃，不得不赞叹下SEGA的鬼才，这是在向劳动人民致敬么？反正，当时我看到这一幕滑稽的



■DC专用媒体GD-ROM今年正式停产，意味着DC彻底成为“文物”。

一月

- DC寿终正寝
- 《战争机器》销量突破300万
- X360全球出货1040万台，PS3年末北美出货超百万
- X360传闻要降100美元
- Wii全球销量达到319万
- XBOX业务亏损近3亿美元，微软大幅下调X360预计出货量，导致众多第三方股价下跌
- SE获得“虚幻引擎3”授权

当月发售大作：

失落的星球（X360）
偶像大师（X360）
愿望之屋 天使的记忆（NDS）
三国志大战DS（NDS）
光明力量EXA（PS2）



场景出现，笑得差点连DC的手柄都握不住了——您知道那会我们在期待些什么吗？法拉利、兰博基尼、奔驰甚至于劳斯莱斯——谁知道千辛万苦，通过飞悬崖走峭壁的技巧挑战赛得来的居然是……好吧，至少小三轮的性能还是一点不输世界名车的，灵活性犹有过之。

原来一款看似赛车的游戏都可以做得如此幽默——留存于我脑海中的这一印象让我在今后的若干年里，成了“《Crazy Taxi》系列”的忠实拥蹇之一。

当然还有《莎木》，号称当时最华丽最自由真实度最高的新世代“FREE GAME”，或者，去掉“号称”，它就是那个时代最杰出的游戏而且没有之一。没有妖魔鬼怪勇者魔王，也没有惊天动地百转千回，这是一个很平淡的故事，平淡到一如你我他的日常生活那样波澜不惊。一个不大不小的港口城市，上学、打工、四处闲逛，和邻人交谈嘘寒问暖，当然偶尔也会见义勇为，英雄救美的便宜事何乐而不为。整整一个暑假，我都被《莎木》吸引住了，天天跟着芭月凉体验人生，他的喜怒哀乐，我的恩怨情仇。从来没有这么投入过一款游戏，从来没有如此真切的感受到：我在游戏中，而不是我在玩游戏……

《莎木》续作的怨念，随着DC的停产算是风流总被雨打风吹去了，然后，停止网络服务，停止发布新作，停止生产GD-ROM；《莎木》——或许是有史以来最伟大的游戏之一，因为选错了平台而没有善终，DC——曾经被硬派玩家寄予厚望的主机，在第三方众叛亲离的窘境之下，也无奈地草草收场。

1100万，这是DC从诞生到死亡的总销量，甚至还不及它的后辈——X360一年半内卖出去的台数。同样是在2007年的一月，微软的X360全球大卖，累计出货1040万台；另两大次时代主机亦不落人后，PS3年末商战狂销百万，Wii更是后来者居上，以单月300万台的销量笑傲群雄。

“沉舟侧畔千帆过，病树前头万木春”，超越时代的DC让SEGA搏尽了最后一滴血，从此收山，安心的做普通软件开发商。

很不错，当星辰从大海的中央沉下去，去向无限未知的苍茫，巨大的光轮推开海水，千里海域都将被映得明黄。这就意味着，我们可以在更多的平台上欣赏到SEGA的大作，它的桀骜与创意，它的智慧与不群，他的超越与救赎……

GD-ROM的停产宣告了一个时代的落幕，却开启了另一个更波澜壮阔、更群星闪耀的新时代。

还记得这次通话的最后，我这样问我的朋友：“你还恨SEGA么？”

“不，我一点都不恨了。”他云淡风清的说。

是的，十年繁华皆过眼，当时只道是寻常，永远活在记忆中绝对是痛苦的。当我们为新的传说喝彩的时候，无疑，我们已经释然了。

如龙见参，遨游无极——不一样的SEGA，不一样的惊喜，正蓄势待发……

我和轰龙过了个春节

文：城寨百科室 尼亚

今年二月，没转职前的我还在家中过寒假。

想想自己作学生的时候，还真是开心得一塌糊涂，只是当时不自知罢了。从海滨城市回家，自己人生中的最后一个可以随意做自己喜欢做的事情的假期，竟然也还是如往常一样在家“宅”了一个月。

当然我自认为还“宅”得不够专业，属于“伪宅”，但却是“真饭”。《怪物猎人 便携版 2nd》，预定2007年2月22日发售。“伪宅真饭”一进二月便几乎已经完全无视其他新游戏，专心等待神作降临。每日百无聊赖，以美版《最终幻想XII》的二周目解闷，而欧版二月底首日销量破百万的事情当时自是不得而知，不过如果谁闲到担心“《最终幻想》系列”正统续作的销量，那就是纯粹自寻“烦恼”了。但是厂商自不是都如SE一样呼风唤雨。二月不得不说的一件大事，曾经呼过风但是被雨冲散了的“四叶草（Clover Studio）”重生为“种子（Seed）”公司。说起“四叶草”，《红侠乔伊》、《大神》都是我非常喜欢的游戏，还有它清新淡雅的LOGO也一直留在记忆中。记得2006年10月12日得知小组解散的时候，很是惋惜，只能制作叫好不叫座的游戏的制作组承载着无数喜爱他们作品的玩家的希望，但该散的终究要散，该合的终究要合。虽然新公司的网站直到年末还打着招收员工的广告，但我相信三上真司、稻叶敦志、神谷英树三位知名制作人肯定在暗地里搞着什么小动作，在不久的将来会突然公布让我们高兴一把。





▲“四叶草”重新撒下“种子”。

二月

- 四叶草重生，新公司“种子”成立
- 互动娱乐成就奖结果揭晓，《战争机器》席卷8项大奖
- 6倍于X360、15倍于Wii，欧版PS3预定业务打破记录
- 宫本茂：我们有机会再次成为业界的主导
- 《最终幻想XII》欧版首日出货过百万
- 震动有望回归PS3，索尼与IMMERSION达成和解

当月发售大作：

VR战士5（PS3）
莱顿教授与不可思议的小镇（NDS）
宿命传说2（PSP）
怪物猎人 便携版 2nd（PSP）
火焰之纹章 拂晓之女神（Wii）光明力量EXA（PS2）

还是说回种子公司的前身老当家Capcom的游戏吧……

虽然17号才是除夕，但刚一进二月，空气中就洋溢起过年的气氛。但是"伪宅真饭"不为所动，每天该睡了睡，该起了起（当然是晚上三点睡，中午十二点起），游离于游戏论坛、动漫电影、小说文字、吉他旋律之间，偶尔选择天气晴朗的中午出门晒晒太阳，一是感受一下冬天太阳的温暖阳光免得发霉，二是见见朋友。

其实，二月距今也仅仅十个月之遥，而当时的记忆确和之前之后发生的事情重叠在一起，混成一片。我努力将它们摘出来，而脑海中一直阻止我回想其它事情的较清晰的一条主线就是"我一直在玩《MHP2》"。

偷跑，16日傍晚放出ISO，凌晨下完，玩到早上，睡到下午，收拾房间。

除夕之夜，照惯例和父母一起坐在电视机前。母亲靠在床边的暖气上磕瓜子，父亲关掉联众世界的象棋游戏，坐到沙发上将电视频道拨到中央一台，我坐在沙发旁边电脑椅上，前后旋转，一边和QQ群里的人闲扯春节、春晚的话题，一边砍杀怪物。北方，外面虽然没有飞雪但是也很寒冷，屋内家人团聚，温馨融洽的气氛。和亲人朋友之间的感情话说了不少，其实自己还是更多地沉浸在和怪物搏斗的豪情中不能自拔。正月的前几天自然是在亲戚家往返聚会，除了每天和哥哥姐姐叔叔舅舅们一起吃喝外，抽空还是会从口袋里掏出小P和怪物来回过上几个回合。年初的几天乐呵完了，就又回到了往日的"伪宅真饭"状态。每日从早到晚，就是一个主题——砍龙，另外在levelup上写些攻略心得之类的文章，也忙得不亦乐乎。

在学校时玩《MHP》，周围虽然同好不多，但凑把手砍砍龙还是绰绰有余，所以神卡和Kai完全没有存在的必要，但这次寒假在家，于是便在淘宝上购入神卡一枚准备上Kai和XGame和网络上的猎人们组队杀龙。然而过年快递业休假，硬是让我自己死磕过了HR5的双轰龙那神卡才晃晃悠悠敲开我家大门。有总比没有强。好友加到几十个，火龙砍了300条，红玉逆鳞一大堆，想做什么做什么，霸龙、黑龙、红黑龙，轮着招呼它们。网络上任何时候都有人一起玩，只要有时间，素材无上限，甭管装备有用没用、爱用不爱用，一样来一身，看着也舒服。到开学之际，箱子第二页满满一页都是红色的装备，第一页？第一页全是武器啊……

现在坐在编辑部中，想想当时充沛的游戏时间和肆意的生活方式，感慨颇深。那些回不去的时间，虽然看似重复，但无论如何还是不能用"荒度"来形容，因为心情的积淀，是需要低谷才能有高潮的。哪个是低哪个是高，全由当时自己的心情决定了。

写到这里回头看看，竟然比日记还零散，但这也许就是"伪宅真饭"、"真宅真饭"或"真宅伪饭"们的现实生活吧。偶尔翻出记录，挨个种类的武器背上跑出去挥舞一番也是对曾经的游戏时光的祭奠。如今的忙碌让自己只能更多地看到游戏华丽的外表，那些需要花时间深入的东西，需要更灵敏的洞察力才能发觉吧。

一个月里，能用心玩一款大作便真的足够。而那些"震撼业界"的大事儿，我等虽然身体健康但是也还是不要总出来震撼我们的好。今年二月，对于我，属于《MHP2》，明年3月《MHP2G》发售，年底再回顾的时候为大家讲编辑部扎堆砍龙的故事。



■2007年2月，我和轰龙过了个春节

萌太奇

文：《游戏城寨》特约撰稿人 hopy

"这两天NDS缺货，日本那边的财年末了要盘点，所以这边的价格都涨了"。"河蟹电玩"年富力强英俊潇洒的男老板用他那双堪比梁朝伟的电眼紧紧盯着我，嘴角泛起的真诚的微笑让人找不出半点破绽——X的，我一个普通玩家连NDSL都没摸过几次的死宅，谁知道小日本儿那边要盘点啥些个玩意儿哪？



■买PS3送BRAVIA，全球最下血本的PS3首发活动。

遥远的日不落帝国，曾经的世界中心，世界名著名片《雾都孤儿》的发生地，为"软饭"进出的门紧闭着，为"索青"抽送的门敞开着，一个声音高叫着："买神机三吧！给你布拉维亚！"

我手里拿着的是曾经高中时代省吃俭用半年积攒得来的前光版GBA SP，柜台上摆着的是全新小神游SP背光版，这是一年多劳动换来的成果。为了实现跑步进入次世代掌机世界的梦想，我毅然决然摒弃了本可以有妹子每天来家里和我二机同联的美好诱惑，用颤抖的双手捧着这两个曾经伴随我度过美好青春的伙伴，走进了黑洞洞的"河蟹电玩"，吱呀一声，厚重的大门闭上，斑驳的石狮子獠牙在阴影中桀桀地笑。

三月

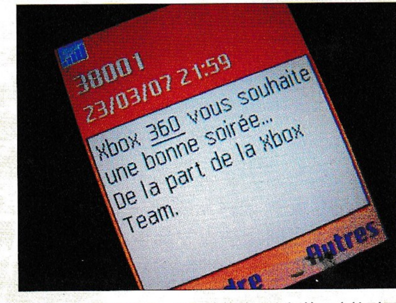
●游戏开发者会议2007召开：PS HOME发表、《超级马里奥 银河》和Mii频道公布
●《战神》PSP版初露端倪
●索尼官方透露计划将推出新PSP
●欧洲PS3首发
●抗议《鬼泣4》移植X360，数千玩家联名抵制CAPCOM
●精英版X360公布

当月发售大作：
超级机器人大战W（NDS）
高达无双（PS3）
幽灵行动2 尖峰战士（X360）
无双 大蛇（PS2）
王国之心II 最终混合版+（PS2）
DJMAX便携版2（PSP）
战神II（PS2）

62年前，当苏联红军将用烈士的鲜血染红的红旗插上柏林国会大厦的那一刻，那个将德意志民族带入战争和疯狂的深渊的疯子在堕落昏暗不见天日的防空洞中将一粒铅弹射在了自己脸上。这个曾经生产出虎式坦克那样刚猛的怪兽的民族如今再度爆发出令人惊诧的才能。穿着紧身皮靴铁血红二色制服的妙龄少女，站在高岗上向远处眺望，迷人的胸脯上纹着一排血红色的大字：告别“三红鸡”，砸一赔一，神机三在向你招手！

“这个旧的，300，新的这个算你600，批发价都比这个低。看你新买主，我少赚一点，NDSL1180，美版要添100，加上70块原装贴膜……”老板噼里啪啦按着计算器，烟灰落英缤纷似的向下飘落，“再给450就可以了”他真诚地笑开了颜，洁白的牙齿丝毫不逊于高露洁广告里面那个打网球的运动男孩，让人一瞬间有和煦的阳光射在脸上的感觉。

八千公里之外，号称浪漫之都时尚之都的巴黎，正如利尔克曾说过的，“一座无与伦比的城市。”PS3首发活动正在热火朝天地举行着。没有豪气冲云天的布拉维亚，没有香艳少女白嫩的大腿和血红色的唇膏。艾菲尔下，凯旋门下，卢浮宫前，有巴黎的地方，就有SONY，就有PS3。走在香榭丽舍大街上耳边传来的是娇媚的女声：Ceci est vivant！Ceci est vivant！！甚至塞纳河清澈的河水上缓缓驶过的游艇上都是……“XBOX360 LOVE YOU！”不要问我为什么是英文，我什么都不知道……



▲法国PS3首发现场，排队等待购买主机的玩家接到了X360小组的短信：祝您度过一个愉快的夜晚。

“太贵了，少点吧，贴膜哪有那么贵的。”

“都是最低价了，我们这里都这个价的，不信你可以去问。我保证给你贴好，没问题的，要应援团都不得花。”

“……有别的颜色吗？”

“没有货了，要不你就拿那台白色的神游，我退你100？”

“……算了……”

2007年的三月，我在电玩店里的同时，世界各地也在发生着很多事：

新西兰，在阿拉贡被狼骑士拖下去的那个悬崖上，一个满头银发满面红光的老太太左手提着大大的“三红鸡”包装箱右手扶在堆成小山的啤酒瓶上对着镜头歇斯底里地大吼着：“480块，干啥好呢？”

我颤抖着摸出钱包，从里面摸出五张印着毛爷爷的红纸。

坂口小胡子下面蠕动的嘴：“《FFXIII》应该登陆X360！”

老板笑着接过红纸，洁白的牙齿，一束温暖的阳光射在我脸上。

比尔大门：“《鬼泣4》只是开始，《FF》和《MGS》将会继续。”

抹去阳光，接过绿色的钞票。

白宫前，数千玩家高举着标语愤怒地呼喊着口号。

特写：美版黑色NDSL的盒子被装进一个纸袋，袋子上TONY风格的少女胸前挂着4个大字：河蟹电玩。

特写：白宫前飘扬的标语：PEACE！NO WAR！NO Racial Discrimination！NO DEVIL MAY CRY FOR XBOX360！CAPCOM FXXK YOU！

特写：石狮尖利的獠牙

特写：精英版X360

2007年三月，我入手了NDSL，为NDSL那可怕的销量数字又加了1。

公元二零零七年三月二十三日，PlayStation3欧洲首发仪式，波澜壮阔……

多哥一去不复返，索尼依旧笑春风

文：城寨司令部兼茶馆老板 Hikaru

我是看过姜导的《太阳照常升起》之后决定为四月起这样一个标题的。小队长的疯妈在房顶用不可识别的音调吟唱“黄鹤一去不复返”时，我立刻想到了久多良木叔叔，让我们爱称他为多哥吧。

太阳照常升起，多哥走后的八个月里，平井一夫小心翼翼地把持着PS3业务的运作，随着40GB版PS3的发售，到现在PS3全球累计出货已经达到747万台，超过了第二名（X360）的全球销量……的一半。

四月里，任天堂还有闲情逸致强烈支持美国诉讼中国盗版，坚称中国是游戏盗版源头，而索尼已经为SCE忙得焦头烂额了。本月曾有传闻《最终幻想XIII》年底将提供试玩版，小岛秀夫方面则坚称《MGS4》是PS3独占，索尼确认20GB版本PS3退出美国市场，季度亏损接近10亿美元，同时SCEE大规模裁员，多哥卸任……玩家看到的是一系列的空话、措辞谨慎的保证和惨淡的市场现状。彼时PS3已经卖了五个月，60GB版本599美元、20GB版本499美元的高昂价格和加上缺乏游戏支撑，导致从媒体到第三方软件商再到消费者均不认可。SCE全盛时期利润贡献曾经占到索尼全社的60%，如今因为PS3高昂的开发成本和市场反应不佳而落水，昔日为索尼带来丰厚利润的多哥这一天因为难以挽回的亏损，迫于压力卸任SCE老大的职位。看着他下台的背影，如果要我做MV，一定打上“出师未捷身先死”这七个汉字。

四月

- 小岛秀夫称《MGS4》为PS3独占
- PSP北美降价
- 索尼确认20GB版本PS3退出美国市场
- 80GB版本PS3酝酿中
- X360以旧换新，零售商确认精英版折旧换购计划
- SCEE大规模裁员上百名员工
- 久多良木健卸任SCE主席职务
- 《战神》PSP版正式公布
- PS3摄像头PS EYE公布

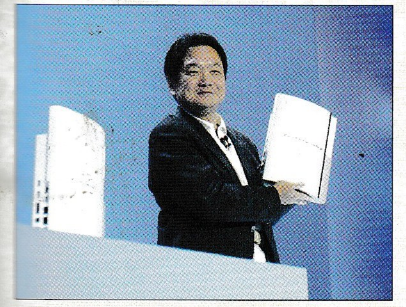
当月发售大作：

《真・三国无双DS》（NDS）

《逆转裁判4》（NDS）

《最终幻想 周年纪念版》（PSP）

《最终幻想XII 亡灵之翼》（NDS）


▲这次真是出师未捷身先死了，何其悲壮！

接下来，媒体采访Mistwalker，当被问及为何近期没有PS3游戏开发计划时这一问题时，“《FF》系列”之父坂口博信回答说：PS3的结构设计太诡异，直接导致游戏开发难度增加。而且我本人也不喜欢久多良木健的为人。技术出身的多哥在索尼内部以固执己见著称，想不到《FF》的爹也有感触，或者是多哥坚持的某项决策影响过坂口同志实现自己的创意吧。正面评价当然也有，虽然都是泛泛的，譬如EA主席Larry Probst中肯地说：多哥对我们的产业做出的贡献是无人能及的。

现在2007年已经过去了，我们可以讲点后话：11月27日，美国互动艺术与科学学院宣布，将授予多哥互动艺术与科学终身成就奖，以表彰其作为SCE前任社长兼首席执行官、PlayStation系列游戏主机缔造者，领导开发了三代PlayStation游戏主机，创建了以PlayStation系列品牌为主导的索尼电子娱乐业务。PS发售至今全球销量已超过1亿台，PS2发售至今全球累计售出1亿2千万台，这是何等的辉煌，可若是没有这些天文数字做基础，PS3的高价高质策略在老谋深算的微软和出奇制胜的任天堂的夹击下可能早已“无可奈何花落去”了。多哥在2005年年中接受媒体采访时说：为了PS3，人们会对自己说，我要多努力工作买一台。我们就是希望大家觉得需要它。PS3不是游戏机，我们从来没把它称之为游戏机。可是在今年十二月，平井一夫同志接受《读卖新闻》采访时说：PS3从开始就是一个家用游戏机。在游戏以外，PS3拥有强大的功能，支持播放BD，拥有相对开放的文件系统和完善的影音图像格式支持，甚至允许在新硬盘分区里安装Linux（例如Ubuntu），这些都是对手无法企及的——可也正因为这些优越的功能，让作为一台“游戏机”的PS3背着沉重的成本包袱踏上战场，又恰恰在游戏供给这个最基本的地方棋输一步。

美国互动艺术与科学学院主席Joseph Olin说：没有久多良木健的所开创的PlayStation概念，就没有当今数十亿美元的电视游戏产业——他的功绩为全世界范围内的开发商和发行商树立了新的旗帜。可是今天看来，多哥在主机性能、价格策略、市场定位方面的一意孤行也导致了PS3如今被对手迎头痛击左右为难的尴尬局面。说起来，我们今天是多么容易地看出多哥的“失误”，我们的措辞是那么的不留情面，我们看出PS3的问题所在是那么的轻而易举，我们评判是那么的客观，谁说我们没有能力坐到SCE社长的位置上指点江山？多哥……他就像是个不懂事的孩子，犯了那么明显的错误。

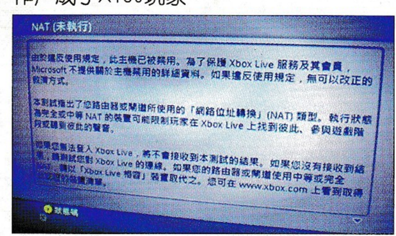
是这样吗？我们真的有能力预料未来的市场吗？我们敢于开创新概念和新领域并承担责任吗？我们能毫无偏差地指出未来的游戏机应该做成什么样吗？我们能面不改色心不跳地评述多哥的失败吗？我们知道SCE今天该怎么做吗？现在多哥走了，离开了他为之奋斗三十年的战场，想必是不会再复返。人生一世，能为事业而奋斗的时间，只有一个三十年，多哥这辈子没白活。可是直到今天，直到多哥走后的第八个月，PS3的前景仍然一片朦胧，竞争带来的成本压力已经到了不得不取消主机向下兼容功能的地步，让玩家们怯生生地问出一个一直以来不敢仔细琢磨的问题——未来的SCE还有能力对全球一亿多用户负责吗？SECA总裁日前接受媒体采访时说，如果一台主机注定失败，那么在三年之内就会见分晓，如果能够被市场认可，那么生命周期至少在五年以上。豪言壮语并不能改变市场，如果说三年之内见分晓，现在时间已经过去1/3，未来两年里，平井一夫能否带领SCE捍卫前两代PS打下来的疆土，能否收复失地，能否再续从前的辉煌？曾经让索尼股价攀升近半的霍华德同志还能“依旧笑春风”吗？摆在玩家和第三方厂商面前的，是一个可下载的支持1080p显示的没有锯齿的半透明的问号。

恶魔五月哭

文：城寨音乐广播房 玛鲁斯

《鬼泣》在国内玩家中间有一个很“Chinglish”（中式英语）的译名，叫做“恶魔五月哭”（Devil May Cry），不过本月说的不是《鬼泣》。

2007年的五月恐怕真的是让某些玩家留下难以抹去的痛苦泪水，其恸哭哀号就宛若是五月之恶魔一般……原由皆因5月18日的惨案所起，此案被后人称之为“BAN机门”事件，我想很多国内软饭都不愿意回想起当时的惨状，“谁还活着？”、“你们还能上LIVE吗？”、“得，我的成就还没更新哪”、“MS，你大爷的”……类似这种哀叫在论坛上此起彼伏。很多人可能就在这一天兴冲冲地购入了X360，兴冲冲地刷了机器，兴冲冲地花了100元买了“一堆”游戏回家，当正准备兴冲冲地在XboxLive上冲浪时，赫然便在屏幕上看到微软冷酷的提示语——“由于违反规定，此主机已被禁用”，其实这还算幸运，最要命的是那些已经体验过Xboxlive、并深陷其中无法自拔的用户，从这天之后，一直处于亢奋状态下的X360盗版玩家都闷不作声成了X180玩家……



▲“BAN机门”事件一出，一时间哀声漫天。

五月

- SCEA玩家开放日
- 分析专家：BD将引领PS3走向胜利
- 坂口邀请松野泰己加盟MistWalker
- PSP降价后英国销量猛增60%
- 韩版PS3将搭配80GB硬盘
- 微软开始BAN改机玩家
- SE财年收入创新高，称《FFXIII》不会在08年4月前发售

当月发售大作：

命令与征服3 资源争霸战（X360）
FFT 狮子战争（PSP）
蓝龙 中文版（X360）
光明之风（PS2）
应援团2（NDS）
奥丁领域（PS2）
极限竞速2（X360）
生化危机4（Wii）

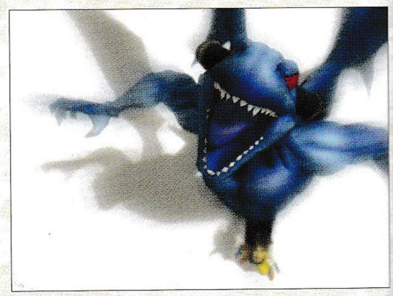
看着LIVE上的好友一个个消失，小玛心里满不是个滋味儿，虽然事后证明微软的这次BAN机事件是“蓄谋已久”，可有什么办法呢？“既然在我的地盘混，就得按规矩来，不听，就封杀你”，为了维护玩家的公平以及游戏厂商的合法权益，这么做十分正确，而且微软也并非赶尽杀绝，只封机器不封ID说明还给你留了条后路，你大可以再买一台主机、从此以后改过自新进行合法的正版之路，可现阶段有多少中国玩家是会这样做的呢？他们更多是选择继续等待最新的破解技术，使他们能够躲过微软的防火墙，再次登陆LIVE的热土，或者干脆就放弃官方LIVE，走进一些“私服”小过一把瘾。

“现在要玩个游戏简直太折腾了！”平日在和同事们聊起国内的游戏现状时，无不有这样的感叹，早年买个PS2要考虑用什么直读，现在要玩PSP游戏就要运行一堆乱七八糟的软件，玩NDS游戏要选择兼容性最强的烧录卡，上个LIVE还要提心吊胆生怕哪天就被微软一枪毙了……我真的不知道这样是否还能从游戏里得到快乐。


■不知道是谁传出来的用被子治三红

无奈之泪，小玛在这个月也十分无奈地新买了一台X360，不过不是因为被BAN机，而是由于自己误信“偏方”治三红，结果三红确实是被毛巾捂没了，机器则彻底捂坏了……为了本月的《蓝龙》中文版，不得已又去买了一台。“三红”恐怕会名列本年度甚至是这一轮次世代最热门词汇之首，一个游戏主机还从来没有过如此之高的返修率，主机的质量问题在这一年开始被更多的人观注起来，都是那三个闪闪的红色发光二极管所引起。再买一台机器可以重新登上LIVE，可未必能让三红消失，X360，这还让人如何敢选择你？

感动之泪，国内有很多RPG爱好者，不过能够完整了解剧情地玩下去，这样的玩家恐怕就少之又少了。除了热心有爱的汉化组作品，我们很少能玩到官方中文版的日式RPG游戏，《蓝龙》作为小胡子（国内玩家对坂口博信的爱称）创立MistWalker后推出的第一款次世代RPG，其品质有口皆碑，能够玩到中文版更是我们的福利。由于次世代的



游戏容量大幅度提升，有些游戏甚至包含了10种以上的语言，越来越多的中文游戏映如我们的眼帘，不能不说是一大幸事，据悉，《失落的奥德赛》也将在明年推出中文版。另外一提，小胡子的确是有两下子，MistWalker已经进行了两轮的招聘扩张，公司也是越做越大，除了微软雄厚的资金支持，这与他自身的实力也是分不开的，但愿他能够再带给我们更多的优秀作品。

热血之泪，《应援团》开创了掌机上音乐游戏的新篇章，流行、激励、热血一样也不少，不过在屏幕杀手游戏中此系列也是榜上有名。小玛和白夜都是它的忠实粉丝，月中的《押忍！奋斗！应援团2》着实让我二人沉浸在转啊、点啊、划啊当中，“无圈模式”更是让人爽到极点，只记得白夜的屏幕贴膜都被他划呲了……

吃回螃蟹

文：城寨特别策划室 白夜

六月，身处南方的深圳空气里到处弥漫着潮湿的水气，甚至能看到一滴滴水珠挂在空气里，这样的天气让人不免有些烦躁。不知道大洋彼岸是不是这样的天气，反正我估计那一百多个接到下岗通知的SCEA员工应该比我烦躁得多，老任那边也因为劳资冲突有六成员工递了辞职信。浮躁啊浮躁……

所谓事事难预料，前几个月发生了太多“不符合常理”的事情，注定六月的游戏圈不会平静，本人现在以传播游戏圈各大道小道消息为生，不关注不行。

久多良木老爹的下台风波估计让这两个月买了索尼股票的人们骂了不少娘，再加上PS3上目前可以说是卖得最好的游戏《抵抗》在英国闹出的那摊子事，发售前让人们最充满期待的PS3目前日子不怎么好过。一朝天子一朝臣，久多的离去让PS3在次世代战争已经正式打响半年后的这个时刻丝毫没有显示出PS2时代的霸气，这不免让人有些心寒。确实，用户就是用户，仅此而已，你能给用户最好的产品以及服务时，用户就跟你走，当你给不了时，用户们没有必要去想念你以前多么多么优秀。编辑部里此时躺在桌子上的PS3数量相比2007年1月1日，可以用四个字形容：没有变化。但最奢侈的46寸BRAVIA+5.1声道的单间游戏室还是留给了PS3和《铁拳》等游戏，也许大家都心照不宣，这部已经可以用“有悠久历史”来形容的PS家族新贵其实在玩家心目中还是有很重要的位置存在的。

之前Hikaru老大曾经问过我：“三大家用机都发售不短时间了，你怎么还没动静？”我付之一笑，自认理智，“等形势更明朗些再选！”

回答完之后，我坐回电脑前，发现QQ上有个同学的头像在跳动，点开对话

六月

●NBGI新作发表会：《灵魂能力IV》、《化解危机4》和GUNCON3公布

●SCEA裁员

●任天堂美国公司搬迁引发劳资冲突

●PS3版抵抗侵犯英国教堂，遭英国全面封杀

●《PES2008》正式公布

当月发售大作：

古墓丽影 周年纪念版（PS2）
最终幻想II 周年纪念版(PSP)
忍者龙剑传 Σ（PS3）
信赖铃音 肖邦之梦（X360）
异界魂灵 失落的传承（PS3）
塞尔达传说 幻影沙漏（NDS）
超级机器人大战 OGS（PS2）

看一看，“怎么样？PS3爽么？”

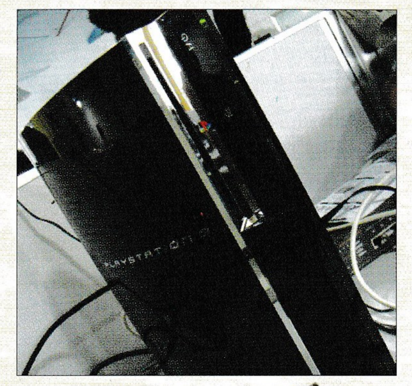
我的这个同学严格意义上不算玩家，至少不算核心游戏玩家，大学时我曾给他展示过PS2上许多经典游戏的精彩场面，所以他当时心目中PS2是最强大的主机，而顺理成章地推断，现在PS3肯定也是他心目中电视游戏的“形象代表”。我苦笑一下，回了一句“挺爽的”之后下线。回想一下自己的游戏生涯，过于早的不说了，高中购入PS，玩的同时心里想的就是买PS2，大学时购入PS2，爽的同时憧憬的就是PS3。那个时候，甚至现在，国内大部分不太接触电视游戏的人，当你向他提及电视游戏的时，大部分人都会回答：“PS吧，那我知道。”

我随手拿起一本《FAMI通》翻了翻，在其中发现了关于《异界魂灵 失落的传承》的发售前最终报道。恩，人设不错，女主角挺漂亮的，系统和玩法很新颖，故事好像也挺有意思……仔细看了看之后我合上书，到楼下去吃晚饭，正好碰上了UCG的火云同学。空气还是那么潮湿，让人呼吸都有些困难，天空中开始掉下零零稀稀的雨点，但就是不痛快来场大雨。

“要不……跟我买PS3去吧。”

火云同学一边嚼着排骨一边吐字不清地回应我：“你想好了？战士！”

“真烦，买了算了，我大学时就喊



了好久PS3了，那时还不确定有没有这东西存在呢。”

于是在那个天空中飘着点滴细雨的傍晚，我拿辛苦卖字得来的四十张红色大团结换回了一台神机。这是本人游戏生涯中可能第一次在一部家用主机发售后半年左右就抱回家了，也算做了回先吃螃蟹的人，后来证明，这螃蟹还是很美味的。

如今已经到了年末，PS3也入手了半年了，只能购买正版游戏的半年生活让我对玩游戏这件事情有了点新的认识。一是选择的乐趣，外来正版游戏的花费应该说对于国内的整体消费水平来说不低，到国内因为稀少和即时性的价格翻炒等因素就要更贵一些，于是我不能像学生时代那样所有游戏都买所有游戏都玩，我会对于每一款游戏的发售前报道都十分关注，这样就会通过细节的信息大体判断出游戏的综合素质，既方便了向读者和网友们推荐也帮助到自己选择；二是对于正版游戏，一般我都会仔仔细细地将它研究透彻，毕竟好几百银子换来的，而这个过程不但抑制了浮躁和审美疲劳带来的对于游戏的副作用，也让本人发现到了每一个游戏的亮点和精彩之处。同时，通过一些游戏通关后附带的制作花絮等，本人对于游戏制作人员也有了深一步的理解，为了以后还可以玩到更好的游戏，我愿意购买正版支持他们。

我现在很喜欢这种游戏方式和生活。



2007年6月，真正意义上的次世代战争打响半年，曾经留给我无数美好回忆的PS家族新贵遭遇诸多磨难，情况窘迫。带着些许大学时的憧憬，我给PS3那相比之下惨淡的销量添了几乎可以忽略不计的一笔，自己，也走进了次世代。

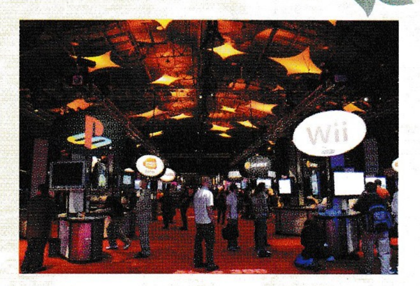
这个暑假不够热

文：原城寨游戏档案室 乱舞

七月，这个暑假的开始因为一款名为《我的暑假3 北国篇 小小的我的大草原》游戏的发售显得格外阳光灿烂、诗情画意，又因为一个崭新E3的开幕填满着各种的期待与幻想。从五月到七月，这一次E3让全世界整整又多等上了两个月，在规模浓缩后的各种质疑声中，我们依然翘首以盼着三大次世代主机全部推向市场后第一次在国际舞台的激情碰撞。七月，游戏界满载着希望，同那酷热的暑假一样逐渐升温。

新生

E3，有着同样的称谓，却在一年零两个月间从展会性质、展馆地点、举办时间以及参观对象等全方位完成了一次根本的进化，它还拥有了一个全新的头衔，被唤作“E3媒体及商务高级会议（E3 Media and Business



Summit）”。对于E3来说，这是一次新生，对于微软、索尼、任天堂来说，他们依然是这崭新的舞台上的三大主角，从某种意义上讲，他们各自表演的精彩程度将直接决定这次新生的印象。虽然这是次世代战场全面铺开后的第一次E3对话，但三大主角携众多厂商纷纷采取了保守战术，没有太大的惊喜，没有振奋人心的消息，只是走过场式地完成了各自的《昨天，今天，明天》这出舞台

七月

- E3 2007
- PSP—2000公布
- X360质量问题微软回应，延长三年保修。
- 《Wii Fit》公布
- 彼德·摩尔辞去微软娱乐业务副总职务
- 60GB版本PS3降价
- 《寂静岭V》公布

当月发售大作：

洛克人ZX 降临（NDS）
我的暑假3 北国篇（PS3）
勇者斗恶龙 神剑（Wii）
大众高尔夫5（PS3）
美妙世界（NDS）
捉猴啦 猴子爱作战（PSP）
太鼓之达人DS 触控音乐祭（NDS）
机动战士高达MS战线0079（Wii）

剧，而我们所期盼的新E3也就这样在彻头彻尾的平静中完成了它的第一次，我们也不得不将更多的期待转移到两个月后的TGS。

2007年7月27日，《游戏城寨》也顺利完成了一次从半月刊到月刊的新生。

豪言

在被装扮得别具一格的圣塔莫尼卡高中的露天剧场，微软应该是第一次如此理直气壮地向整个游戏界宣布"结束战斗"这样惊天地、泣鬼神的口号，"Finish the Fight"与这个口号的宿主《光环3》也不出意外地在这里扮演着微软豪言结束这一场次世代战争的终结者。如果你想从这个发布会上得到微软对PS3降价作出的回应，如果你想从这个发布会上获得什么意外惊喜，诸如Xbox掌机计划之类的，那么其答案必然是令人失望的，因为你能看到的仅仅是彼德·摩尔脸上洋溢的笑容，这时，他表现出的是一个胜利者的姿态。如此巧夺天工的会场布置，让这场发布会看起来更像是一场庆功宴，有凯旋曲，有高呼结束战斗的人。当然，微软也不是那么吝啬，蛋糕人人有份，而且就在今年——"今天看到的，今年都可以玩到。"让我们细数一下这些蛋糕：《光环3》、《使命召唤4》、《失落的奥德赛》、《吉他英雄Ⅲ》、《刺客信条》……今年拥有如此庞大的软件阵容，怎忝豪言不出？

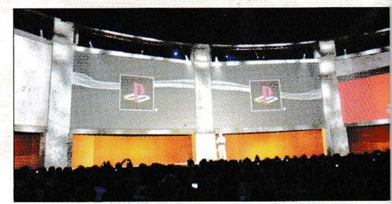
有意思的是，就在这场发布会结束后一周的时间里，庆功宴的主角彼得·摩尔的辞职消息得到了微软官方证实，前赴EA任职的他今后将同昔日旧主微软发生怎样的暧昧关系？又同昔日势不两立的索尼间是否真正化敌为友？而EA作为当时世界第一的软件商，无疑是整个次世代战场上的一枚重要砝码。这样突然且耐人寻味的跳槽事件不由得让整个游戏业界为之震惊。而豪言的背后，又是哀号遍地的"三红"问题，微软不得不作出延长三年保修的回应态度。

惊喜

在这场任天堂发布会前，你能猜想到"老谋深算"的任天堂将给游戏界带来何等的天外来物吗？2005年是GBM，2006年是双节棍，2007是什么？这样的好奇已经成为近几年观看任天堂发布会最大的乐趣。这次任天堂首先带来了两款Wii的新周边，一款是改造过的枪型控制器Wii Zapper，另一款是与Wii版《马里奥赛车》同时公布的赛车控制器Wii Wheel，这两款控制器的特点和造型都不算意料之外，只能算辅助性周边范畴。虽然在数据上任天堂已经有了足够的理由领先次世代，但属于他们的这场次世代游戏显然不会止步于此，这场发布会也不会在平淡中结束。去年他们用一个简简单单的遥控器震惊了世界，一年后的今天，他们带来的同样是一块乍看起来极为普通的平衡板，但却是一块拥有无比魅力的魔板，任天堂为之命名《Wii Fit》，它不仅颠覆了传统的游戏理念，还将把游戏引入到全新的健康时尚领域。这样的妙棋，现在，也只有任天堂敢如此出手。

相信

自PS3发售以来，业界对索尼的质疑声最多，久多良木健的下课、PS3的前期发售成绩不理想、独占作品接二连三的跳槽等等，索尼几乎陷入了一个前所未有的信任危机，其中以来自对PS3的价格与性能的质疑声最为响亮。今年的E3，也许是我见过最低调的索尼，从599美元到499美元60GB版PS3降价消息的宣布、以更薄更轻为特点的PSP-2000型的首次公开、承载着索尼无限光明未来的PS HOME虚拟社区的发布都是在平静中完成的，没有新作，也没有《最终幻想XⅢ》的新影象，一切就像是承诺的那样——"所有的演示都是实机演算"，整场发布会的气氛也是少见的愈发凝固。直到发布会的最后，菲尔·哈里森有意地向全场开了一个简单的玩笑，最后严肃地强调到"你们接下来看到的将是绝对的实机演示"，灯光一灭，已经销声匿迹2年的《杀戮地带2》终于重回荧幕，虽然画面相比两年前有所缩水，但依然为整场发布会划了个圆满的句号。在这场会后，质疑声也许不会轻易消散，但至少索尼已经在这个平静的七月为全世界打开了真实之门。





▲《杀戮地带2》的新影像让人无比兴奋。

没有特别意义上的大作，E3在新生的同时也失去了原本应有的激情点，这个暑假原本应该还能再热一点。

战争月，火热与激情

文：游戏城寨论坛版主 李珍珠

夏天开机器玩游戏，每个人都挺提心吊胆的。空调冷气设备健全的玩家尚且安心，大众玩家在这酷暑八月玩起PS2和X360，那是谁都提着心眼在开心中度过啊。暑假怎么过呢？工作的工作，学习的偷闲，假期也一半过去了，管他什么业界混战也该歇歇了吧。



■《生化危机5》好不容易公布了段影像，却又出了问题

今个儿一早爬起来看新闻，有几则消息确实在我意料之中：《生化危机5》的敌人肤色问题，导致一些种族上的纠纷和歧视话题出现，老卡在这一步就不应该错得如此低级了；《光环3》的玩家预定量达到100万了，这个是情理之中，只是没有想到这么快。扫光所有这段时间的信息后，也该自己开开机器了。

想过这暑假后半的游戏，能扯上什么的，也不少。《最终幻想XII 国际版》可是呕心沥血玩到怕，史克威尔艾尼克斯（以下简称SE）今年的国际版大作以镇压群雄的气势、排山倒海的攻势和"《最终幻想》系列"的优势重磅出击。我怕了，被雷了这么一次，买了一张所谓的国际版来尝鲜。鲜不知SE的制作BUG弄得是全球人类全体RPG玩家大怨念啊。不说游戏是否完美，至少一款所谓的"国际版"这次被做得如此不够国际，SE算是暑假里面要好好补考的同学了。

相比这样的煎熬，爬出这个折磨人的油锅，我宁愿选择在战争中寻求刺激。八月业界发售的游戏，战争四起！管他人打人，鬼打人，人打鬼，鬼打鬼，数数手指，单是符合上述的四个例子，就有《剑刃风暴 百年战争》、《召唤之夜 双子时代》、《极魔界村 改》和《战国无双2 猛将传》了，（最后一个确实是鬼打鬼，一群去世的历史人物了，笑）。以上游戏均有亲身体验，包含游戏店无赖试玩、朋友家厚脸皮蹭机、装X借来掌机深夜攻关、还有就是自己的PS2了。当然，感触最深的莫过于《百年战争》和《战国无双2 猛将传》的玩后对比性了。

《百年战争》玩起来很爽快，和当年玩过的同样出自光荣之手的《决战III》有着异曲同工的妙点。最闷骚的感想，是自己想象过这游戏要是能用感官操作，那能有多大的成就感啊！只是以目前业界的技术，或者更明白的说光荣的手笔，应该是还无法实现这样的无理YY的。《百年战争》这游戏初期很一般，可玩到后期，壮阔憾人的场面和剧情绝对“一雪（游戏）前（期）耻”！最印象深刻的就是后期几场关卡兵种的选择，上百类士兵摆在你面前，相信玩过的人都是只能用“眼花缭乱”来形容。

《百年战争》虽好，可不能在同学家一直蹭机，这个暑假，我的神机还未入手。临末时节，还是混《战国无双2 猛将传》的时间最多。大暑假的，砍砍砍，就这样玩各类剃草战争游戏剃过了整个八月。《战国无双2 猛将传》不是自己很愿意入手的一款游戏，可是看在光荣长久坚持制作资料片的“诚意”和自己的购买“执意”上，还是买了一张碟，丢到了PS2光头的面前。当然，在玩过《百年战争》后，《战国无双2 猛将传》已经给不了我什么刺激了，即使有伪娘路线的佐佐木小次郎，即使有传说中绯闻传言到头来还是换个颜色罢了的2P服装，《百年战争》的优秀，让我在这个资料片面前提不起兴趣了。

炎炎暑假即将结束，你要是问我除了玩《百年战争》和《猛将传》这样的“无双”系列，主要还做了什么，我可以回答你：“我被《极魔界村 改》那变态的难度欺负到已经找不到深夜的萤火虫了！”唉，不提也罢，不提也罢啊！

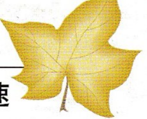
八月

●北美360降价50美元，新增HDMI和低噪光驱
●微软游戏部门亏损19亿美圆
●《DQ》三部曲宣布复刻
●《GTAIV》延期
●《生化5》种族歧视事件
●《光环3》预定超过100万
●X360游戏采用DVD的劣势逐渐展现

当月发售大作：
极魔界村 改(PSP)
荒野兵器XF(PSP)
最终幻想XII 国际版(PS2)
SD高达G世纪 交叉推进(NDS)
生化奇兵(X360)
战国无双2 猛将传(PS2)
银河战士Prime3 堕落（Wii）
最终幻想 水晶编年史 命运指轮（NDS）
战鹰（PS3）
召唤之夜 双子时代（NDS）
剑刃风暴 百年战争（PS3）

It's a wonderful world





文：城寨新闻发布厅 六段音速

初次启程

2007年9月17日凌晨，这个临近中国大陆最南端的城市依然在令人烦躁的闷热空气中沉睡着，我却瞪着一双毫无睡意的双眼翻来覆去难以入眠。临近4点，我打开箱子开始第N次检查这次旅行的装备：电脑、相机、护照、数不清的充电器……因为大脑自从前一天开始就一直在提示我系统空间不足……

来到集合地点与同事们的简单交谈让我的心情渐渐平静。趁着临行前的最后一点时间，还是再确认一下装备和日程安排吧：电脑、相机、护照、充电器……还有什么是必须要带而被我忘记的吗？“钱！”他们异口同声的对我说道。是啊，钱包，我X……



梦之所在

走出千叶海滨幕张电车站，我望见了那块被同事被戏称为“不详之兆”的印着TGS 2007宣传口号的广告牌；踏入灯火辉煌的TGS 2007展馆，眼花缭乱的游戏海报和震耳欲聋的音乐告诉我，现在业界规模最大的展会就在我的面前。

展台旁的过道上，GameSpot和GameInformer的编辑与我擦肩而过，我常上他们的网站，现在竟然就和他们同在一个舞台。媒体中心里，我身后坐着一群自始至终都热闹非凡的壮汉，他们中有几个是Kotaku的编辑，这是我最喜欢的一个游戏博客。

四天的采访行程中，与厂商工作人员的交流自然是必不可少。记得第一次

九月

●东京电玩展2007
●新型号PSP—2000发售
●Wii全球销量跃居第一
●《最终幻想VII》重制风波
●65纳米技术X360传闻
●《光环3》大卖

当月发售大作：
龙穴（PS3）
枪神（X360）
异世纪传说 ACE3 THE FINAL（PS2）
天剑（PS3）
口袋妖怪 不可思议的迷宫 时/暗之探险队（NDS）
核心危机 最终幻想VII（PSP）
潜龙谍影 掌上行动+（PSP）
光环3（X360）
荣誉勋章:空降兵（X360）
马里奥足球 激情四射（Wii）
无双 大蛇（X360）

到Konami展台申请拍摄许可时，接待我的是一位笑容甜美的小姐。当我一股脑地把事先准备好的英文扔出去并开始暗自得意的时候，她却微笑着对我说道："对不起，您可以讲中文的……"

然后，我养成了在自我介绍中加入"from China"这个简短说明的习惯，结果我发现，包括Square Enix在内的不少厂商都有懂得汉语的工作人员或翻译，他们显然对在TGS现场接待中国媒体记者早有准备，这种特别的喜悦和欣慰，是我从业以来未曾感受过的。

Assassin's Creed

很庆幸能够在川流不息的人群中发现Jade Raymond的身影，当然这在很大程度上得归功于她的美貌和身高。从天而降的惊喜砸得我有些头晕目眩，以至于我站在她身边一直不敢相信开展第一天就能遇上现在炙手可热的游戏制作人，同时我也很庆幸自己没有念错她的姓。

在见到Jade的一瞬间，我的脑中闪过了无数采访问题以及用以构成这些问题的单词和语法点，但也就在我张口之后不到30秒，我也无奈地意识到这些该死的单词是无论如何都不肯乖乖串在一起了。时间紧迫，简单的交谈并合影留念后我们匆匆赶往媒体中心，第一次与游戏制作人的亲密接触就这样一闪而过。

会场外僻静而隐蔽的媒体中心里，刚刚的激动与不安似乎已经飞到另外一个世界。我抬头看着墙上的无线网络使用说明，试着回忆刚才与Jade对话的每一个细节，最后却发现竟然没问出一个稍微象样点的问题。只记得临别时她笑着嘱咐我别忘了买那款游戏，我依稀记得自己似乎答应了她，说实话我很烦那个游戏名，因为我总是忘记第一个词该怎么拼。《Assassin's Creed》，这个约定算是整个谈话中惟一有建设性的结果，虽然后来我违约了……

It's a wonderful world!

任天堂照例不参加TGS，在动身前往东京之前的几个月我就对此确信不疑，然而在亲身走进TGS会场之后我才意识到，任天堂已经不必亲自出手了。Wii are Everywhere……这是我在跑遍6个主展馆后发自内心的感慨。除了NTT这种只展示手机游戏的电信运营商以外，在现场几乎所有厂商的所有展台都可以找到Wii和NDS游戏的试玩。我不禁在想这家靠卖花牌起家的老字号可能快要杀回来了，因为大家都在不遗余力地宣传他们的主机，而你在索尼和微软以外的展区是很难找到PS3和X360的，不管愿不愿意，这就是所谓的大势所趋吧。

索尼的展台还是一如既往的华丽，Show Girl数量也是全场最多的，而且不需要特别许可就让你拍到尽兴，一圈下来我只觉得自己已经把这辈子要拍的女人都拍完了。令我颇为惊讶的是，有些展台小姐的游戏水准比我想象的要高，其中一些甚至比我更熟悉那些演示的游戏。我看到《GT赛车5 序章》的试玩台前一位展台小姐闲来无事自己开车解闷，居然可以轻松转过一个足以让我飞出赛道的S弯。好吧，我承认我车开的很水……

微软展台还是一如既往的冷清。当你看到同一款游戏在索尼和微软两个展台前截然不同的待遇时，心里不禁怀疑，日本人究竟知不知道这些游戏是跨平台的？看着那声势浩大的展台与稀稀落落的试玩者，一股悲凉之情油然而生，但造成这种情况的原因并不在X360本身，如果硬要我说的话，那就是它不是日本制造的。

高度60,000英尺

坐在回国的飞机上，我盯着座位前液晶屏上的高度计发呆，60,000英尺。这可是我从未体验过的飞行高度！而这几天充满惊喜与感慨的采访经历，想必也会与高度计上的数字一起在我的生命旅程中写下一难忘的一笔吧。回想起展会结束那天接受UCG的多哥采访时，我对着摄象机镜头说下了"终身受用"这四个字，虽然事后大家都笑着说我未免小题大做，但对我来说确是如此。



震撼业界，震撼业界

文：城寨新闻发布厅 风间仁

Capcom公司无疑是10月全球玩家瞩目的焦点。虽然9月下旬刚刚召开了世界最大规模的TGS游戏展，但是Capcom显然早就计划好了不在TGS 2007上发表任何有冲击性的消息，而相对比较平静的10月则正好是制造冲击波的最佳时机，于是Capcom在10月向全球玩家投放了一个接一个的威力巨大的重磅炸弹。


■本月最大事件"10.10事变"

首先是被玩家们戏称为"10.10事变"的《怪物猎人3》Wii独占发表。10月10日，Capcom公司毫无前兆的突然宣布"《怪物猎人》系列"最新作《怪物猎人3》将作为Wii独占游戏发售，原计划推出的PS3版由于开"发费用过高"而取消开发。这使得大批"《怪物猎人》系列"玩家表示强烈不满，毕竟与Wii相比，PS3在画面表现以及联机游戏方面更具优势，而缺乏精准度的Wii操作显然也不适合"《怪物猎人》系列"。面对玩

十月

- 《怪物猎人3》转战Wii
- Capcom震撼业界三大消息
- 任天堂市值创新高
- PS3 40GB版本公布
- 65nm芯片X360上市

当月发售大作：

- 虹吸战士 洛根之影（PSP）
- 哥谭赛车计划4（X360）
- 高达 战斗编年史（PSP）
- 半条命2 橙盒版（X360）
- 恶魔城X 历代记（PSP）
- 审判魔眼（PS3）
- 皇牌空战6 解放之战火（X360）
- 瑞奇与叮当 未来工具（PS3）
- 最终幻想战略版A2 封穴的魔法书（NDS）


《街头霸王IV》确实够震惊业界。

家们诸如“Capcom正在失去支持者，他们根本不关心那些拥有PS3的支持者们”等的激烈言辞，Capcom方面却胸有成竹的表示：“让我们看看到了下星期他们会怎样看待我们。”

事隔五日，Capcom在美国官方网站开始了以地球为背景的神秘倒数计时，就在玩家们对这款“大作”猜测不已时，Capcom突然宣布1988年诞生于任天堂FC平台的2D卷轴动作游戏《希魔复活》的正统续作《生化尖兵（Bionic Commando）》将登陆PS3、X360和PC平台。虽然时隔二十年，但次世代版的《生化尖兵》依然保留了当年系列初代作品的许多特色，如原作中主人公使用的仿生学钩爪在本作中依然将作为游戏的一个重点要素出现。玩家不仅可以利用钩爪在建筑物之间飞檐走壁上下攀缘，甚至还可以用钩爪抓起周围的物体攻击敌人。为了再现当年《希魔复活》时代的辉煌，Capcom为《生化尖兵》组建了一支国际化的游戏开发小组：来自美国的制作人，出身日本的创意总监和以瑞典斯德哥尔摩为根据地的GRIN工作室，共同组成了这支“多国部队”开发团队。经典名作的延续、全新故事设定以及次世代主机的表现能力使得《生化尖兵》一发表就成为了玩家瞩目的“大作”。

然而细心的人们发现，虽然《生化尖兵》已经发表，但是Capcom官方网站的倒计时依旧在继续，难道还有什么重大发表？果然，经过了两天的倒数计时，Capcom公司终于向全球玩家公开了最重量级作品——2D格斗名作“《街头霸王》系列”最新作《街头霸王IV》。正所谓一石激起千层浪，全球玩家立即为其哗然，经历了长达十年的等待，《街头霸王IV》终于揭开其神秘的面纱。或许是由于《街头霸王3.3》太过完美，致使Capcom的开发人员们需要更久的时间来酝酿更有深度、更加完美的新游戏系统。《街头霸王IV》角色和场景采用3D建模，而战斗形式则依然是玩家们所熟悉的2D风格。游戏将会增加大量新场景、新操作特性，并依然采用传统的6键控制。另外肯、隆、春丽和修行僧达尔锡姆已确定本作中参战，其他登场人物名单没有对外公开，不过Capcom表示所有参战角色都将有大量的新动作增加。而之后所公开的游戏概念视频以及游戏画面更是使玩家们对本作充满了无限遐想与期待，《怪物猎人3》变更平台的负面影响果然被吹散至九霄云外。

紧接着，10月17日Capcom公司在伦敦召开了秋季游戏发表会，会上除正式发表《街头霸王IV》外，还接连宣布《失落的星球　极点危机》移植PS3、《大神》登陆Wii平台以及发表次世代原创新作《黑暗虚无》（X360/PS3）。这还不算完，10月29日Capcom公司与索尼影视娱乐公司共同宣布将联合制作人气恐怖AVG游戏“《生化危机》系列”的全CG动画电影——《生化危机：恶化（BIOHAZARD：Degeneration）》。在这部《生化危机》原创故事CG电影的首个预告片中，我们看到了红发的克莱尔和里昂帅气的背影，相信还将会有更多的相关角色会在2008年正式上映的电影中亮相。

就在Capcom公司可劲儿折腾的这一个月里，索尼、微软、任天堂三大主机厂商也没闲着，趁着Capcom冲击波的间隔期发表他们的重大决定。索尼相继在欧洲、日本和北美市场发表全新的40GB版PS3，同时宣布60GB版和80GB版价格下调，虽然降低了硬盘容量、取消了PS2游戏向下兼容机能，但相对物美价廉的40GB版PS3获得了全球玩家的肯定，PS3在美国购物网站亚玛逊上的预定数猛涨了30倍，日本市场独有的陶瓷白色PS3更是极大的刺激了玩家的购买欲。任天堂公司在相对薄弱的下载服务方面推出新举措，于10月10日宣布Wii新下载服务Wii Ware将于08年3月上线。Wii Ware将提供众多第一方、第三方原创游戏在线购买下载，目前已经确定推出的作品包括《口袋妖怪　牧场》、《小国王与约束之国　FFCC》、《炸弹人》等共100余款。微软公司在十月除了宣布推出双游戏版X360主机外，没有什么重大消息发表，而由于不可抗力“三红”问题的依旧存在，双游戏版X360没有起到实质性的作用。

吵过来吵过去，没有根据地

文：城寨综合休闲娱乐房　光年

2007年的11月，游戏界发生了不少事，前有40G版PS3粉墨登场，后有微软XBLA的5周年庆。但我想单挑一则传闻说一说，说的是任天堂的社长岩田聪在发布了2007年度上半年的财务报告之后，对媒体表示，希望2008年把家用机业务拓展到中国，继续扩大Wii在亚洲的市场。这样的一则传闻能有多大意义，不好说。就算是对于玩家来说，有了当年索尼PS2家用游戏机完全无视中国国情的行货试水在前，再加上遍地的改机盗版，行货的Wii版也注定不会吸引来更多的目光。但我得承认，尽管是Wii，尽管还是没谱的事情，它还是挑动了我这个电视游戏杂志编辑的神经。

崔健当年在歌里唱道“走过来走过去，没有根据地”，而回顾整个2007年，中国电视游戏的景象则是“吵过来吵过去，没有根据地”。现在点开中国的各大游戏网站论坛你就会发现，玩家们争论的最激烈的往往正是次世代主机的竞争。而在一个没有正式行货的国家，却有这么多的游戏迷们为自己喜欢的游戏机争得不亦乐乎，多少有点奇妙。如果说PS2时代一家独大的局面让“索青”、“任饭”这样的称呼还只是网友间的调侃的话。到了这个次世代，三台主机混乱的战局真正的让这些称呼成为了不同观点游戏迷们举起的大旗。其间的种种奇趣的言论和乐此不疲的劲头甚至会让你莫名的产生一种错觉——讨论哪台游戏机更好玩，好像比游戏机本身更好玩。

不由得让人联想到冯小刚近日谈起电影，说“觉得拍电影这事，不能把它看得太大。说白了，没多大意义。你就



▲2007 China Joy展会中索尼公司展示PS3游戏《山脊赛车7》。或许中国玩家需要的不仅仅是展示而已。



▲不知道什么时候，广告上的“Try Wii”可以改成“试试Wii”。

是回回卖两三亿元，连卖10部，也不过30亿元。但现在，跟我同龄的人，他们的公司市值几百个亿的人，有的是。他们对社会的贡献，对就业、经济发展、生活贡献，比你大得多。你就是一乐。大家觉得，需要休闲一下，就看看你的电影，被电影感动一下，成为茶余饭后的谈资。说白了，电影就是盲肠，连扁桃腺都算不上。盲肠可以被割掉，扁桃腺还能当个晴雨表，但实在不行也能割掉。我觉得新闻可能是扁桃腺，电影就是盲肠。”

那么电视游戏呢？目前的中国电视游戏，哪怕是相比起同类的网络游戏也是相去甚远。不错，电子游戏在国外已经成了可以比肩电影、流行音乐的娱乐产业，但那也只是隔岸的热闹。让我们再回过头来看看11月的游戏新闻：“微软一季度财政报告公开，X360业务终于开始赢利。”“Take-Two欲拿275万美元息事宁人，‘热咖啡’后《侠盗猎魔2》再起风波。”，甚至是“Xbox游戏开始提供在线下载，第100款XBLA游戏正式上线”这些业界新闻对于中国的玩家来说多少有点隔靴挠痒。

可以说在目前的中国，电视游戏只能说是盲肠的盲肠。当我们习惯的看着一款款来自欧美或是日本的游戏新作而激动，会为了各种各样的游戏业界新闻而争吵不休时，除了尴尬可能还有一点点无奈。所谓“游戏”并不是我们的游戏，所谓“业界”其实也和我们没多大关系。没有行货，何来业界，或许11月那款黑色幽默式的威力棒才是属于中国电视游戏业的现实。

十一月

- 40GB版PS3日本首发
- 《街霸IV》平台问题
- Wii有望明年进军中国
- 《潜龙谍影4》延期
- 新版本PS2发售

当月发售大作：

超级马里奥 银河（Wii）
使命召唤4 现代战争（MUL）
马里奥&索尼克 AT 北京奥运会（Wii）
寂静岭 起源(PSP)
真·三国无双5（PS3/X360）
刺客 信条（PS3/X360）
魂斗罗4（NDS）
生化危机 安布雷拉历代记（Wii）
神秘海域 德雷克船长的宝藏（PS3）
质量效应（X360）
世界足球 胜利十一人2008（PS3/X360）
战国BASARA 2 英雄外传（Wii/PS2）
SD高达 G世纪之魂（PS2）
莱顿教授与恶魔之盒（NDS）

旁观者的矛盾

文：城寨网络搜索大队 旋木

对于一个拥有PS3的玩家来说，当《真·三国无双5》带着看上去很美的人物设定和游戏画面降临的时候，吼上一句“必入，必首发，必限定！”是件非常牛皮哄哄的事情，不论游戏最终的素质如何，也不论多了那几十块铭牌和一本画册的限定版被哄抬到了什么价位，这体现了一个游戏玩家的追求。当《Wii Fit》带着看上去因人而异很傻或者帅呆了酷毙了的操作方式即将到来的时候，同事朋友在议论之余，问我这个已经购入了Wii主机的人一句：“怎么，买一个？”我在不同场合不同阶段大致使用过以下三种回答：“嗯，到时候买一个，回家给父母捣鼓捣鼓，我外甥女去我家的时候也可以顺便玩玩。”——这显得我很孝顺；“不买，反正是个颓废到迟早腰肌劳损的胖子了，累。”——这显得我很诚实；“必入，必首发，必限定！”——这显得我很幽默。嗯，没有一个体现我很喜欢游戏，而且飘忽不定的回答说明了我的扭捏。对，我并不坚定，但你不能说我头脑不清醒，起码我可以清晰的把我扭捏的过程告诉你。

十二月初，《Wii Fit》在第一时间到达编辑部，我们事先就确定了怎样将这样一款新鲜事物展现给广大的读者，那就是找一个身材婀娜年轻漂亮的女模特进行演示。这是读者的福利，也是我们的福利，作为游戏杂志编辑，我们纯洁的一面体现在美女经济眼球经济的时代，我们并没有是个游戏就请个模特面露微笑手拿游戏左转180度右转180度然后打开碟盖取出明晃晃的光盘对镜自怜，而我们基本修养的一面体现在了通过审时度势分析总结将《Wii Fit》判定为和美女一样美好的事物。

嗯，我不是说PS3、X360和美女无关，你忘了那时候各种“国内第一时间拆包照片”中那双拿剪刀剪开包装带的纤细小手了吗。这就好比你和女孩去约会，如果是在漆黑的影院里面看电影，你就有机会偷偷的去摸女孩的小手，时机成熟之后，还能随着剧情的起伏捏紧放松；如果是吃烧烤，就可以有机会用纸巾擦拭女孩嘴角的油腻，时机成熟之

十二月

- 《Wii Fit》发售，掀起又一轮抢购热潮
- EA退位！Activison Blizzard成为全球最大游戏发行商。
- XboxLive秋季更新，XBOX游戏提供下载，银会员免费下载将受限制。
- 产能不足，任天堂无奈停止Wii广告宣传
- S·E终于放出《最终幻想XIII》完整版游戏宣传片

当月发售大作：

Wii Fit（Wii）
无瑕传说（NDS）
失落的奥德赛（X360）
英雄不再（Wii）
大众高尔夫 便携版2（PSP）
GT赛车5 序章（PS3）
虚幻锦标赛III（PS3）
最终幻想 IV（NDS）
星之海洋 初次启程（PSP）
超级机器人大战OG 外传（PS2）

后一亲芳泽；可如果是在高级餐厅里面吃法国大餐，隔着比半个世纪还长上不少的桌子面对面举起高脚杯喝番茄汁，那么不多点上几支蜡烛，你可能连低胸晚礼服的福利都会看的模糊不清。

在某种角度，你可以觉得趁环境混乱摸个小手的佞俩很低俗，在另一种角度，你也可以觉的优雅古典地吃一下午还吃不饱很装13。但这几种方式都是存在即合理并为一部分需要的人服务的，同样的，另一部分人并不需要。如果法国学生不是悠闲到一年一半时间在念书，另一半时间是假期，而在这一半的念书时间里又有1/3的时间老师在罢课，1/3的时间学生在罢课的话，法国人从小也就没那么浪漫，一吃一下午的法国大餐也就无从说起了。

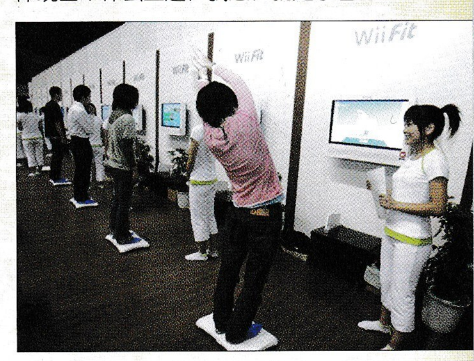
时间太紧，操不起动不动就穿越千年的鸿篇巨制的心；运动太少，再不找个理由扭扭屁股跺跺脚就和老爸老妈一起慢慢变老；心思太宅，不投奔人见人爱车见车载的潮流一个人宅在电视机前老婆也找不到。如果你不是看了凤凰卫视某时尚节目之后去豪华购物中心的三楼掏出信用卡连机带板顺盘用比在东门小商铺贵了1000人民币的价格把全套装备刷回家还小小得意的认为那是行货的有钱人，给自己找个买《Wii Fit》的理由还是需要的。当然，和谐社会没时间没运动没老婆这种事情都是微观的不足以成为广为接受的理由，那《Wii Fit》的原产地日本，一群一路玩着传统游戏的家伙排队购买一个技术含量并不高——尤其在据说科技发达到机器人女佣可以无所不能的日本国——又是因为什么理由呢？

日本游戏周间销量榜十二月第二周，《Wii Fit》以15万的周销量40万的总销量排在第一，X360的RPG大作《失落的奥德赛》首周6万套排在第六，PS3冒险游戏大作《神秘海域 德雷克船长的宝藏》首周1.7万排名第二十四。

年关岁末，国外的Gamasutra网站对于今年游戏业的发展趋势做出了五点总结，其中有一条就是“游戏业趋于迎合Wii的受众群体”，得出这条结论不需要多少专业知识，会认数的随便看看今年世界各地的游戏主机软件销量榜就能得出来。但我们总结出来的话可能就会是诸如“玩家普遍偏向Wii游戏”之类的句子，那么再看看这两个结论的差别吧。我们还会给自己的移情别恋留条后路，今年偏这个，明年偏那个，喜欢什么选什么。但事实可能是，明年这个时候，我们没得的选了。回到这篇文章最初，作为一个还有点追求的游戏玩家，你是不是会觉得有尝遍了各种新奇的碳酸果汁维生素奶饮料之后想喝一口纯正的白开水而不得的恶心呢？

终于，我没有买《Wii Fit》。十二月发生了很多事，也有很多游戏，本来我想写写我玩了四十多个小时的《失落的奥德赛》，讲讲小胡子和《最终幻想》的爱恨情仇，但玩游戏的时候那些技能修炼已经让我头脑发晕乐此不疲没空想那么多；或者写写确实看上去很美，玩起来也很美的《GT赛车5 序章》，感慨下游戏机的技术发展居然到了如此地步，但比起这些，握住手柄的那一刻，显然比这些技术名词美妙得多。

大概就是因为我没有买，才有空对《Wii Fit》说那么多废话。这是一篇没有什么立场的文章，但作为描述十二月这么重要的月份的一篇东西，也许还能体现出个什么主题，我想，就是矛盾。



结语

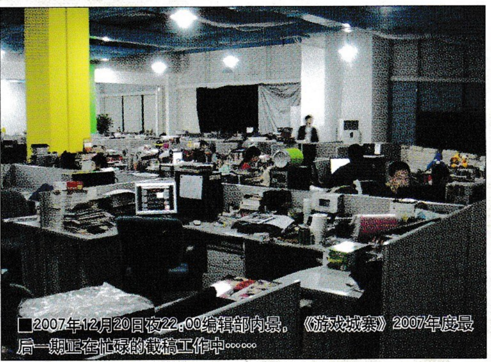
十二篇短文，翻过来如同将2007年的月历翻到最后一页一般。虽然可能与您印象最深的事情不太一样，但基本上电视游戏界的“2007关键词”却都包含其中了，作用则在于——帮您回忆，帮您感慨。

翻到这一页，2007年最后一个特别企划也就该告一段落了。写这年度最后一个特企的尾声时，白夜着实是松了一口气，虽然马上就要投入新一期杂志的制作中，但是新一年的2008标签将时刻提醒我，新的一年应该更有所进步才对。2007年，在这个栏目里，八篇特稿加九个特别企划，一百三十七页，将近二十八万字……这是白夜交给各位城寨读者的一份答卷，在这里本人仅代表游戏城寨全体编辑感谢这一年来一直支持我们的读者朋友们。

2007年，留下的回忆不少，带来的期待更多。我们完全有理由相信，2008年的游戏界将更加精彩，2008年的《游戏城寨》也会更加精彩，到时候大家可别忘了还来城寨里听白夜说故事。

2007，GAME OVER。

2008，PRESS ANY BUTTON TO START……


■2007年12月20日夜22:00编辑部内景，《游戏城寨》2007年度最后一期正在忙碌的截稿工作中……

2007游戏城寨关键词

- 网站综合排名创新高
- 编辑部迁址
- 主站全面改版
- 论坛转换为Discuz！NT
- 杂志改换大开本
- 乱舞和兰姆离开，光年、旋木、尼亚加入
- 杂志由半月刊改为月刊
- 风间仁和六段音速赴日本现场报道TGS2007
- 玛鲁斯赴上海报道游戏音乐会
- 新增服务器
- UPTEAM成立两周年
- 网站架构由ASP转换为.net
- 城寨游戏厅等新项目上线
- 网站注册用户突破30万
- 天下聚会在全国各地火热举办

……

真猛将传 GAME CREATOR PROFILE 名游戏制作人介绍

FINAL FANTASY 20th Anniversary

幻想之父
——坂口博信（上）

坂口博信（Hironobu Sakaguchi）
出生日期：1962年11月
毕业院校：横浜国立大学电气情报工学科
代表作品：
《最终幻想》系列（FC/SFC/PS）
《超时空之钥》（SFC）
《寄生前夜》（PS）
《勇敢的剑士 武藏传》（PS）
《蓝龙》（X360）
《远古封印之炎》（NDS）
《失落的奥德赛》（X360）

2007年转眼就要过去了，真正打响的次世代战争第一年也终于以一个新的形态接近了尾声。在这第一年中，我们看到了几个游戏界的新趋势：日本游戏市场的萎缩，欧美游戏市场崛起，车枪球游戏大放异彩，掌机成为了主流……

新的一年次世代战争仍将继续，在现在的基础上，所有的业界人士和玩家几乎都将新一年的次世代战争关键锁定在了一个似乎很久没有出现过的身影上——日式RPG游戏。确实，回想一下，2007年中在次世代家用机上几乎就没有出现几款日式RPG大作，而勇于尝鲜的几部作品如《信赖铃音 肖邦之梦》等也都存在这样那样的问题。当玩家们翘首以盼，终日仰天长啸“什么时候才能有一款像样的日式RPG降临”的时候，搭上2007的末班车，一个在RPG领域震天撼地的名字为这个大洞填上了一块名叫《失落的奥德赛》的坚石。

给游戏界带来这场“日式RPG及时雨”的正是被誉为“最终幻想之父”的知名RPG制作人，留着两撇标志性小胡子的坂口博信。值此“《最终幻想》系列”诞生二十周年末尾之际，就让我们随同坂口博信一起去回顾一下他游戏生涯的幻想之路吧。

持有梦想，走上游戏之路

坂口博信1962年11月生于日本茨城县，大学就读于横浜国立大学，主修电气情报工学科。那时的坂口就表现出对游戏的痴迷，他喜欢在日本国产电脑上制作游戏，游戏很快变成了他生活中唯一的焦点。他经常尝试在最早期的个人计算机Apple Ⅱ上创作游戏软件，Apple Ⅱ电脑上那些如今看来不值一提的游戏在令他惊讶的同时也逐渐改变了这个年轻人今后的人生轨迹。1983年电友社的软件制作部门自组成立SQUARE，带着这种对游戏的狂热，坂口在完成学业的同时也到SQUARE的游戏开发部门兼职参与游戏开发工作。

后来回忆起那段时期，坂口是这样描述的：“当我还是个学生的时候我就对Apple Ⅱ感兴趣。那些美国人为此系统制作的新颖、有创造性的游戏刺激了我对游戏制作各方面的兴趣。当我不再满足于花数小时玩通一个游戏之后，我便开始学习开发游戏方面的内容，并创造属于我自己想象的内容到新的游戏中，就这样我开始制作我自己的游戏软件。我记得当时我为了看游戏过程中哪些磁道正在被读取而打开盘壳，我想了解游戏制作背后的方方面面，并用我自己的想象重新创造一些类似的东西。但是，我做得最多的还是玩这些游戏，不停地玩，疯狂地玩。”

1985年，SQUARE与当时凭借FC独揽游戏业大权的任天堂签定了软件开发协议，成为其第三方游戏开发商。1986年9月，在东京都中央区银座三丁目11番13号，株式会社SQUARE正式设立，注册资本为1000万日元，负责人为时年只有29岁的宫本雅史。同年12月，株式会社电友社向SQUARE转让软件制作部门，SQUARE公司完全独立。而这个过程中，坂口博信也正式进入了SQUARE担任起开发部部长等职位。

不过，在坂口博信的游戏之路初期并非一帆风顺……



■Apple Ⅱ电脑

放手一搏，成就历史经典

在起初阶段，坂口博信是用日本国产电脑比如PC8801制作游戏的（据称PC8801的CPU速度只有4MHz，RAM 512KB，操作系统为与MSDOS2.11类似的PC Engine），他的第一个作品是一个AVG游戏，叫做《死亡陷阱（The Deathdrap）》，对应的平台也为PC8801，不过这款游戏并未背负他的期待而一炮走红。随后他开始为FC开发游戏，不过先后的几部作品《国王的骑士（King's Knight）》（STG），《高速路之星（Highway Star）》（RAC）以及为任天堂磁碟机制作的《出击大作战（とびだせ大作）》（STG）都如同石沉大海般没有引发业内的任何一点风波，市场的平淡反应让雄心勃勃的坂口博信倍感绝望。

而另一方面，1986年5月7日，ENIX公司推出的RPG游戏《勇者斗恶龙》在当时动作游戏占统治地位的情况下一鸣惊人，角色扮演游戏由此进入了一个蓬勃发展时期，这款游戏的制作者堀井雄二显然成为无数人羡慕的对象，这点坂口博信当然也注意到了。

当时一家独大的任天堂对软件开发商有着非常严格的筛选政策，如果拿不出像样的作品别指望着可以得到器重。经历了多部作品惨淡结局之后，SQUARE在激烈的第三方软件商竞争中已经处境十分窘迫了，前景并不被看好。为了自己的梦想和公司的前途，饱受失败煎熬的坂口此时决心作最后一搏，这位新上任不久的开发部长反复琢磨着那款叫做《勇者斗恶龙》的游戏，配合自己过于常人的想象力，他受到了很大启发。背水一战，公司上下所有的希望和几乎所有的资源都被投入到坂口所提出的新游戏的开发工作中，已经无后顾之忧的坂口博信给这款游戏起了一个甚至有些自嘲风味的名字——《最终幻想（Final Fantasy）》。

多年以后在谈到这段历史时，坂口博信说道："当时公司和游戏的制作环境都极其艰苦，当时供游戏开发使用的工具软件非常贫乏，令游戏有最流畅的画面速度，程序制作所使用的是一种极为难懂的计算机汇编语言。而整个制作小组当时不过有12人：程序员3人，企画4人，美工5人。当时，我一直对自己所创作的游戏感到非常不满意，于是我下定决心，并对自己说：好吧，这将是我的最后一击。《最终幻想》这个名称便由此而来，其实它本意是指那将会是我最后的一个作品。"

可这本应该是最后一款作品的游戏却成为了一个将被游戏历史永记的经典开端。

FINAL FANTASY
ファイナルファンタジー

Final Fantasy was born 20 years ago.

ファイナルファンタジーというRPGが初めて登場してから今年で二十年。

1987年12月18日，《最终幻想》发售。这款只有1兆容量的游戏不但没有成为坂口和SQUARE的绝唱，反而大受欢迎，当年的销量即达到了52万份，即使是当年1月推出的《勇者斗恶龙II》也未能挡住它耀眼的光芒，SQUARE由此平步青云，很快便与ENIX并肩成为日本RPG界的绝世双雄，同时也成为了日本国内首屈一指的大软件商。



▲《最终幻想》初代的各个版本

虽然事先坂口研究了很久《勇者斗恶龙》，但事实上《最终幻想》是走与《勇者斗恶龙》不同甚至可以说是与一般游戏的制作流程相反的路线的。所谓相反方向，是指他首先需要彻底了解任天堂FC的机能的各种可能性和限制，然后才为游戏设计一个世界观和故事，最后才为故事加上合适的人物。如果说《DQ》拥有"日本国民RPG"的美誉是因为其出众的游戏性和国民大众化的定位，那么《FF》则是以波澜壮阔的情节和电影化的表现手法深入人心的。《最终幻想》初代的游戏概念围绕一个非常古老的哲学概念——宇宙四种基本原素。说出来大家可能不相信，坂口曾经表示，FF的创作概念其实是来自一部我们所有人都耳熟能详的科幻电影——《终结者(The Terminator)》，这套电影的导演詹姆斯·卡梅隆（James Cameron）的拍摄手法带给了坂口非常多的启发。

"要给观众留下深刻印象，所需要的不是无数的火爆场面，而是一些经过精密时间计算的拍摄手法，和一些由背景音乐所牵引和鼓动的影像。"这是坂口对于电影化游戏的理解。

有了《最终幻想》的成功，坂口博信信心大增，无数的奇思妙想瞬间迸发，《最终幻想II》和《最终幻想III》一路高奏凯歌，销量分别到达了76万和140万。而《FFII》新奇的熟练度成长系统和《FFIII》让人叹为观止的召唤兽系统也让玩家们见识到原来RPG也可以有如此多的变化性。而《最终幻想II》和《最终幻想III》发售的当年，几乎RPG的几大奖项也都被这两部作品收入囊中，坂口博信的名字也逐渐响亮起来。

幻想的辉煌，事业的顶峰

1990年，任天堂的新主机SFC接过了FC的大旗，将电视游戏引领进了一个新的时代。而当时作为任天堂的支柱软件开发商之一，坂口博信和《最终幻想》的名字也自然而然地将会出现在连接着SFC的电视屏幕之上。

1991年，坂口博信升任为SQUARE公司的副总裁，同时这一年另一名"《最终幻想》系列"的王牌制作人伊藤裕之（后来的《最终幻想IX》的导演）也正式加入了坂口的制作小组。这一年，《最终幻想IV》诞生，借助当时拥有强大机能的SFC，《FFIV》给玩家们带来了前所未有的影像表现，而非常曲折的剧情也是游戏的卖点之一，背叛与承诺、友情与爱情……游戏中运用了插叙倒叙等多种方式结合出色的镜头给玩家讲述了一段动人离奇的故事，从这里已经可以看出坂口博信电影化游戏的制作理念。除此之外，ATB（Active Time Battle）动态时间即时战斗系统的引入也成为了"《最终幻想》系列"历史上最重要的一笔，本作同样和《FFIII》一样获得了140多万的销售成绩。相信看到这段文字时玩家们已经玩到《最终幻想IV》的重制版了。

这里插一句，从"真猛将传"栏目开办以来，坂口博信是介绍的第三位出身于SQUARE的著名制作人，而坂口博信在这其中又是意义不同的。可以说，SQUARE从当年默默无闻曾经濒临关门的小开发商发展到今天世界级游戏软件大亨的过程中，人才起到了决定性的作用，而坂口博信又是吸引这些人才的源点。在坂口博信执掌大权之后，美术怪才天野喜孝、承揽"《最终幻想》系列"全部音乐的植松伸夫、来自伊朗的天才程序员Nasir Gebelli，而之后伊藤裕之、北濑佳范、何津秋敏、寺田憲史、松野泰己等响亮的名字出现在"《最终幻想》系列"的STAFF名单中也多亏了坂口博信的慧眼。有了坂口和他们的存在，至今FC和SFC时代的许多作品都被玩家奉为无法超越的经典这种说法的存在，也并不是没有道理的。

1992年，《最终幻想V》发售，进一步强化的职业系统和系列一贯的高水准剧情将本作的游戏性提到了系列前所未有的高度并同样奇迹般地创造了前所未有的245万套的销售成绩。而两年后的坂口延续着他的幻想之路，并将其逐渐推向了顶峰，《最终幻想VI》凭借其出色感人肺腑的剧本，至今仍保留着"《FF》系列最强大作品"的称号，本作在日本销量达到了255万，并推出了美版，销量也有45万套之多，成为了系列总销量首次突破300万的作品。

其后，1995年，坂口博信又兼任了SQUARE美国公司总裁，并联合"《DQ》系列"的总制作人堀井雄二以及漫画大师鸟山明共同打造了一款SFC上的梦幻级RPG——《超时空之钥》，制作名单已经可以体现出了游戏的素质，这款作品至今还有玩家在苦苦等待续作……

可以说，此时，坂口博信的事业已经到达了顶峰阶段。



▶NDS平台的重制版《最终幻想IV》中的丽蒂雅

1月游戏推荐

GAMERS FRONT LINE

文编 风间仁
美编 chisun

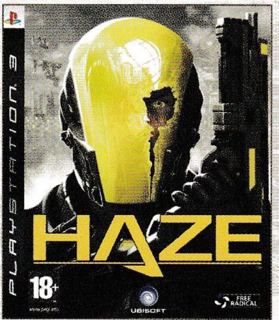


PS3 迷雾 Haze

美版 FPS

Ubisoft | 发售日期：2008年1月15日 | 售价：59.99美元 | 人数：多人

推荐度 ★★★★☆　发售日 2008年1月15日



这是育碧公司原定于11月发售的第一人称科幻射击游戏。游戏的背景被设定在2048年，一些大型公司依靠私人军队统治者地球。玩家在游戏中将扮演掌握高科技军事技术的国际雇佣兵企业Mantel公司新近招募的一名新兵Jake Carpenter，首次执行任务便被派往了处于内战纷争中的南美洲某国。主角奉命在那里消灭与当地政府作对的反政府武装势力Promise Hand。尽管理由听起来冠冕堂皇，最初的进展也很顺利，但主角很快发现事有蹊跷，一个巨大的阴谋正在浮出水面。巧的是和本月一同发售的《转折点》一样，游戏中你要做的并不只是疯狂的射出子弹，其中有很多有趣的近战技巧会让你在游戏中乐此不疲。

游戏的核心要素被称为酒神（Nectar），一种Mantel研制的药剂，可以提高人类身体和知觉的灵敏度。一般背在Mantel士兵的背后。但服用过量会使士兵变成类似于醉酒的智能低下状态。整个游戏正是围绕这一巧妙的设定进行的，如何利用药剂提高自身能力，干掉对手也是本作的革新之处。而游戏中的队友不再像是以前那样只是装样子的摆设，他们可以很好的分担你的火力压力，并且每一个队友的AI都很聪明，可以配合玩家进行联合攻击。游戏的多人对战部分同样十分精彩，玩家甚至还可以通过按键来装死伏击对手。甚至你还可以和队友一起分别负责驾驶与射击，和敌人展开机动对战。







NDS 超级大战争 毁灭之日 Advance Wars: Days of Ruin

美版 SLG

Nintendo | 发售日期：2008年1月21日 | 售价：39.99美元 | 人数：1人

推荐度 ★★★☆☆　发售日 2008年1月21日

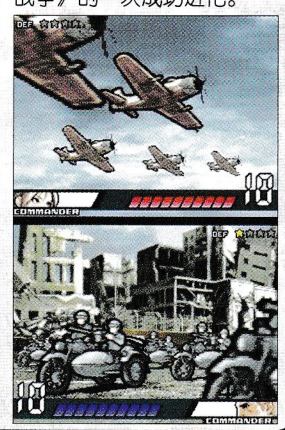




战略游戏迷们，拿起NDS让我们重返战场吧！最新一场《超级大战争》将在新年的第一个月打响。此次的游戏无论是画面风格，人设还是音乐、音效都和以往的系列游戏有很大不同，全新登场的主角相比以前的卡通风格看起来更加接近成人。而游戏的剧情也比以前的任何一作都要更加灰暗。游戏中玩家扮演的主角是行星遭遇彗星雨之后的幸存者。你遭到了在灾难中建立起的疯狂军队的追击，之后被布瑞纳指挥官领导的军事力量营救，并将你招入麾下。你在新的游戏里将会结识很多新指挥官。其中包括神秘的伊莎贝拉，她是一名失忆的女孩，但似乎背后隐藏着不可告人的军事秘密。

游戏的战斗画面和风格都开始向真实靠拢，而关卡的设计一如既往的用心。游戏的系统只是在前作本已经相当成熟的基础上做出了微微的改进，不过已经比较让人满意了。游戏中还加入了局部放大功能，可以让你更好的把握局部战争的局势，可见本作的战场规模将会比前作有所突破。游戏中对于指挥官的特殊技能做了更进一步的平衡，特殊技被一定程度的削弱了，想靠特殊技是无法在《毁灭之日》里扭转败局的。另外游戏中还加入了多个新的作战单位，这也让游戏的战略性得到了更多的提升。比如新加入的照明车，可以发射照明弹点亮周围不可见的迷雾地区。合理的运用可能是玩家们值得研究的地方。

游戏除了经典的单人战役模式之外还有本地对战和在线对战多种选择。同样还可以自己设计地图和朋友交流对战，在打通关卡之后还可以收集到50多首的原声音乐。相信本作会是《超级大战争》的一次成功进化。



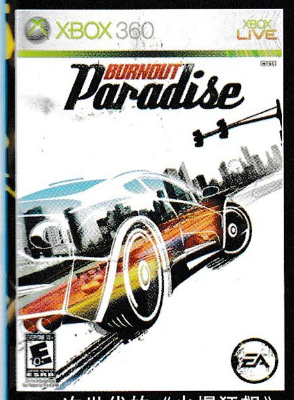
魔法工厂2　NDS　《魔法工厂2》是2006年8月发售NDS游戏《魔法工厂～新牧场物语》的续作，描写阻止泽克斯帝国野心的数年后发生的故事。“《魔法工厂》系列”是由“《牧场物语》系列”演化而来的全新游戏系列，不仅拥有“《牧场物语》系列”的畜牧、耕种、料理、恋爱等要素，还增加了迷宫探索和战斗等RPG游戏要素。　1月3日

MUL 火爆狂飙 天堂 美版 RAC

Burnout Paradise

EA | 发售日期：2008年1月22日 | 售价：59.99美元 | 人数：1～2人

推荐度 ★★★★☆ 发售日 2008年1月22日



次世代的《火爆狂飙》将在1月底登场，Criterion在PS2时代将这个系列做的风生水起，以另类的高速撞车为特色让《火爆狂飙》在竞速类游戏中站稳了脚跟。新游戏同时对应PS3和X360平台，游戏最大的革新是加入了开放世界的自由模式，你可以开着车去城市的任何一个角落。实际上这也让游戏不再仅仅是有几条赛道而已，比赛的场地扩展到了整座城市。城市的各处都会隐藏着一些小地图上不会显示出来的捷径，一旦找到，你可以跑的比任何对手更快。

除了可以在天堂城中好好的逛一番，欣赏一下景色之外。城中的各处还有各式各样的挑战任务。在这些挑战中，当然少不了系列传统的各式各样的撞、跳跃、漂移转弯等特技。而且无论是速度感和撞击的炫目度将大大的超越前作。游戏中还会有一些特殊事件发生，大大改变了以前赛车游戏单一的挑战方式。

游戏中的每辆车都有不同的特性，有的车可以以最快的速度帮你在竞速中取得胜利，有的车则有着更强的力量可以让你在激烈的撞击中仍然可以生存下来。在不断的通过各种挑战之后，你可以升级你的天堂城驾驶执照，然后就可以得到性能更强的赛车。

游戏的在线模式也很有意思，除了普通的比赛之外，最大的亮点就是在线双人合作模式。比赛中会要求你和同伴同时作出诸如翻滚撞击这样的动作。这对于时机的把握有特别的要求，当然成功之后感觉会相当棒。游戏支持PS3和X360的摄像头，可以实时的传送你和朋友的影像，或是将自己的照片放在天堂城的驾驶执照上。如果你想见识一下次世代的破坏力，那么《火爆狂飙 天堂》是你1月的最佳选择。





NDS 马里奥&索尼克 AT 北京奥运会 美版 SPG

Mario & Sonic AT The Olympic Games

Nintendo | 发售日期：2008年1月22日 | 售价：39.99美元 | 人数：1～4人

推荐度 ★★★☆☆ 发售日 2008年1月22日



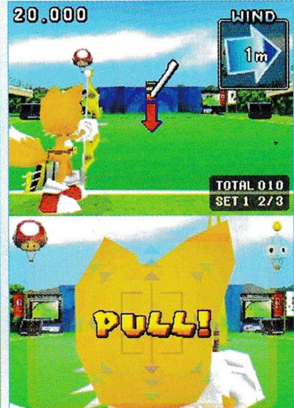
世嘉与任天堂的独占合作的全新游戏，传奇游戏角色马里奥与索尼克的奥运会竞争将在NDS上延续。游戏将会包括16个奥运会官方赛事，并且NDS版还会有特别制作的两个新的项目——10m跳台和自行车。使用触摸屏幕和触控笔玩家可以在游戏里进行跳跃、游泳、奔跑、射击等多种动作。

NDS版的游戏还将有5项家用机所没有的独占梦幻赛事，分别是：梦幻独木舟、梦幻拳击、梦幻篮球、梦幻跳远和梦幻射击。这些比赛都可以选择单人或是多人进行。游戏中分别来自马里奥世界和索尼克世界的16名选手将会带来各自的绝技和能力。游戏有三种不同的模式，将使你的游戏过程充满了挑战。单场比赛模式让你可以任意选择比赛项目来玩，系列赛中玩家可以选择多个项目比赛，而任务模式玩家要在一系列的监测你运动能力、反应力的单项比赛模式中达成一定的目标分。

游戏的多人比赛同样精彩，本作会充分的利用NDS的无线联机功能，并很贴心的支持一卡多人游戏。你可以通过上网比赛和全球的玩家同场竞技，真正的体验国际奥运会的乐趣。游戏还会有世界排名系统，你可以上传成绩和全世界的好手们比拼高下。2008年奥运会即将到来，不如在1月份抢先开始一场随身携带的奥运会吧。









Wii 索尼克滑板 失重

1月17日

《索尼克滑板 失重》由Sonic Team负责制作，在前作的基础上将会加上可以操纵重力的机器，同时游戏还将引入全新的未来感十足的跑道。游戏将包括更多的可操作选手，新的滑板和单车，你还可以随着游戏的进行升级自己的比赛装备。



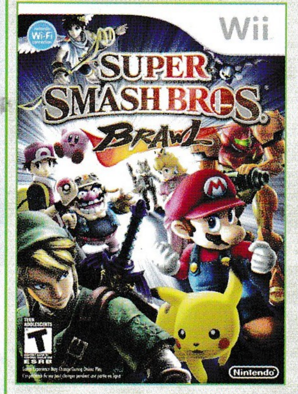
Wii 任天堂明星大乱斗X

大乱斗スマッシュブラザーズX

日版 FTG

Nintendo | 发售日期：2008年1月24日 | 售价：6800日元 | 人数：1～4人

推荐度 ★★★★★ 发售日 2008年1月24日



任天堂的“明星大乱斗系列”绝对可以称得上是同类作品中的佼佼者，不仅为玩家们营造了一个使用自己喜爱的游戏角色展开梦幻对决的舞台，也让旗下作品的剩余价值得到了最大程度发挥。伴随着新一代主机Wii的推出，融合更多新鲜创意的新一代“明星大乱斗”也终于闪亮登场，而且这次还有来自“《潜龙谍影》系列”的斯内克和世嘉的音速小子索尼克等外社明星友情客串，热闹程度可谓史无前例。

本作的基本游戏方式与系列前作一样，是一款快节奏的动作对战游戏。玩家可以选择历代乱斗的勇者们或是本作新加入的挑战者参加角逐，在战斗中无论是用蛮力将对手击垮还是用阴招把敌人从场地内打飞都算作有效，技巧性和策略性在游戏过程中同样重要。

游戏中每个角色都有其特定的攻击手段和个性化的必杀技，根据场地的特点和战况使出不同的普通攻击或必杀攻击将是近身战的制胜关键。当然，除了依靠自身实力发动正面进攻以外，也可以充分利用场地中出现的各种五花八门的道具来提高胜率，这其中既有高科技的爆竹发射器和光束剑，也有类似香蕉皮和超辣咖喱饭等无敌恶搞的道具。灵活运用这些道具，可以在保全自己的同时陷害对手，可谓是“损人利己”之法宝。





除了普通道具以外，本作还新增了在战斗中具有扭转乾坤效果的“乱斗宝珠”，只要在战斗中抢得了宝珠，就可以发动威力巨大的“最终奥义”。最终奥义的效果根据角色各不相同，不过大都是能够将敌人一击干翻或瞬间吹飞的强力攻击手段。所以，不要给对手留任何机会，这个冬天让我们痛快发飙吧！



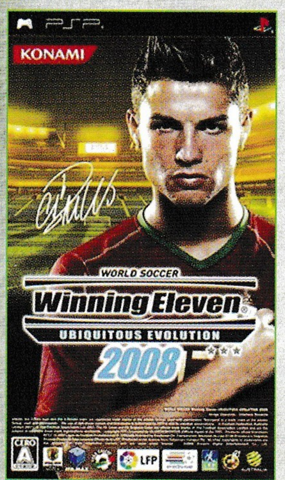
PSP 世界足球 胜利十一人 2008 无处不在 进化

ワールドサッカーウイニングイレブン2008 ユビキタスエヴォリューション

日版 SPG

Konami | 发售日期：2008年1月24日 | 售价：5229日元 | 人数：1～2人

推荐度 ★★★★☆ 发售日 2008年1月24日



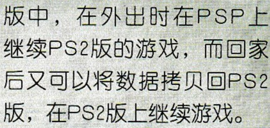
今年Konami在游戏的人工智能系统方面做了极大改进，游戏里电脑控制的球员会逐渐学习玩家的战术套路，并根据玩家的打法制定针对的战术。本作中的电脑球员意识会更加积极。相比上一作游戏中的比赛，这次中防守的压力明显更大了。

一直以来“《胜利十一人》系列”在足球的真实物理表现上都处于领先地位。2008版中足球的运动过程有了更进一步的改进，特别值得一提的是，在不同比赛环境中的足球将有不同的运动方式。比赛选手的动作也更趋真实。一些进球的庆祝动作、选手的倒地动作和对裁判的做的一些动作都变得更加流畅自然了。

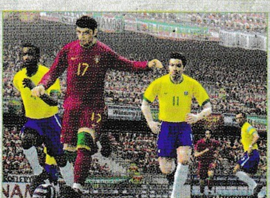
在比赛的模式方面，本作也提供了很多选择，当然少不了标志性的大师联赛模式，可以让你继续自己创立世界强队之梦。游戏每一场胜利都会赢得一定的点数，可以让你解开经典球队、球员、体育场和其他的一些隐藏要素。

值得一提的是，本作的平台虽然是掌机，但却是PS2版的完全移植作品，完全再现了PS2版相同的动作AI，玩家可以体验到与PS2版同样的游戏感觉。本作还支持与PS2版的存档数据交换，玩家可以将PS2版的游戏存档拷贝到PSP版中，在外出时在PSP上继续PS2版的游戏，而回家后又可以将数据拷贝回PS2版，在PS2版上继续游戏。

今年1月，让我们再次体验随时随地的实况足球吧！









■图片为PS2版游戏画面



紧急出口 -EXIT DS- NDS

《紧急出口 -EXIT DS-》中玩家同样将扮演正义的Mr. ESC，在各种灾难现场拯救被困者。游戏将活用NDS的触控机能，并且对应无线通讯机能。游戏的上屏幕表示全体地图，下屏幕表示实际游戏画面，游戏中所有的动作只须使用触控笔就能轻松完成。游戏将收录火灾、雪灾等100中灾害场景供玩家挑战。

1月24日

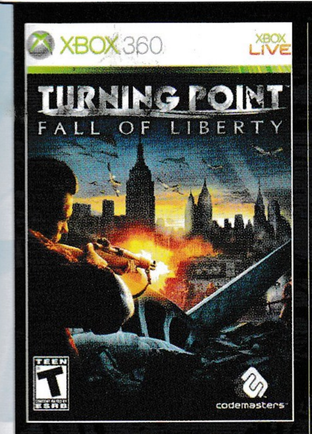
MUL 转折点：自由的陨落

美版 FPS

Turning Point: Fall of Liberty

Codemasters | 发售日期：2008年1月26日 | 售价：59.99美元 | 人数：1人

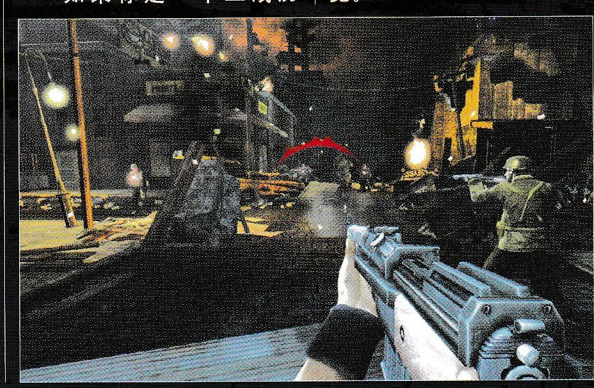
推荐度 ★★★☆☆ 发售日 2008年1月26日



本作以第二次世界大战为背景，描写纳粹占领欧洲进而侵略美国后各地的抵抗势力奋起反击的故事，是近来继《抵抗 灭绝人类》之后又一款篡改历史的FPS游戏。在本作设计的故事背景中，英国二战时期抵抗纳粹的灵魂人物，首相温斯顿·丘吉尔不幸在二战爆发前3年，也就是1936年去世了。没有了丘吉尔领导的大英帝国如同一盘散沙，对德国纳粹采取一味的妥协退避政策。纳粹的气焰日益嚣张，很快侵占了英国并吞并了大半个欧洲。然而贪得无厌的纳粹分子很快又把魔爪伸向了大洋彼岸，并于1951年开始对美国大举入侵。在游戏之中你将被带到50年代的美国，甚至能亲眼见证白宫被德国军队占领。正如游戏的名字一样，你，需要去参与战斗改变这一切，为世界大战带来真正的转折点。

游戏和其他的二战类游戏很不一样，首先游戏中加入了和动作游戏中一样的QTE系统，经常会根据不同的突发事件作出反应。游戏的部分时间将会是第一人称视角的但是在一些特殊事件发生时系统会切换为拉远的第三人称视角。游戏中的格斗系统将在实际战斗中扮演很重要的角色。你甚至可以像是在《潜龙谍影》中那样悄悄的潜到德国士兵背后干掉他。根据环境的不同，你还可以把敌人踢下悬崖，扔出窗外，或是撞到墙上。作为一款第一人称射击游戏这样的互动的确让游戏的精彩程度和自由度大为提升。

如果你是一个二战历史迷，那么这款空想历史游戏绝对会给你带来在同类游戏中找不到的新鲜感觉。



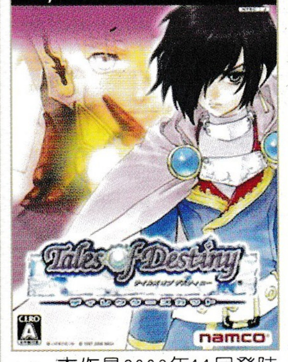
PS2 宿命传说 导演剪辑版

日版 A·RPG

テイルズ オブ デスティニー ディレクターズカット

NBGI | 发售日期：2008年1月31日 | 售价：6090日元 | 人数：1人

推荐度 ★★★★☆ 发售日 2008年1月31日



本作是2006年11月登陆PS2平台的重制版《宿命传说》再次升级后的版本，在初代PS版的基础上大幅强化了游戏画面和战斗系统，增加全程语音、大量重新制作的精美过场动画和新剧情，让这款“传说系列”的经典名作经历了一次脱胎换骨的巨大变革，也让无数衷情于本作的FANS见到一款梦幻般的全新《宿命传说》。

伴随着平台的转移和机能的提升，PS2版《宿命传说 导演剪辑版》的游戏画面大大超过了原作PS版，不仅地图画面由原先的2D全面进化为3D，战斗画面也更逼真更具冲击力，动画和CG部分的制作则分别由日本著名动画公司I.G.Production和白组担当。本作战斗部分采用的是在初代PS版强化线性战斗系统（E-LMBS）基础上升级而来的区域线性战斗系统，以新的“连携能力值（CC）”取代了原先发动特技和魔法时必须的TP值，在重视连击爽快感的同时也增加了战斗的策略性。





然而画面的进化和系统的变革并非本作的最大卖点，游戏真正吸引人的地方是，除了以男主人公斯坦一行为主线的剧情以外，还新增加了另一名角色的特别剧情，这就是以“传说系列”历史上最具人气的男配角里欧为主人公的“里欧篇”。玩家将有机会扮演这名成熟冷静而又沉默寡言的少年剑客，首次以他的视角来审视整个《宿命传说》的世界。原作中未曾公开过的大量隐藏剧情和对里欧心理活动的细致刻画，将为我们揭开隐藏在这个悲剧人物背后不为人知的秘密。





PSP 公主联盟

1月24日

《公主联盟》是2006年3月发售的GBA同名游戏的PSP移植版，游戏的角色设计由漫画家きゆづきさとこ担当，游戏中登场的卡片则由《约束之地 利维艾拉》的人设户部淑负责。PSP版《公主联盟》将会在GBA版的基础上增加新角色、新剧情、语音等全新要素。



MUL 鬼泣4 日版 ACT

Devil May Cry 4

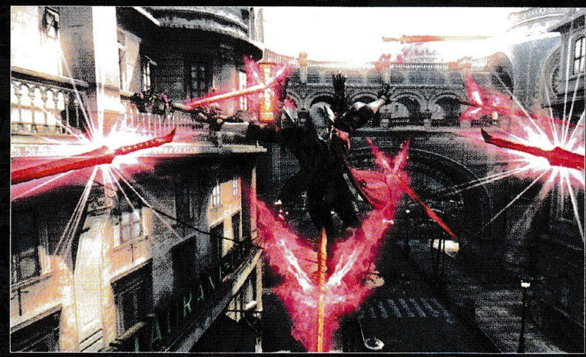
Capcom | 发售日期：2008年1月31日 | 售价：8390日元 | 人数：1人

推荐度 ★★★★★ 发售日 2008年1月31日

《鬼泣4》是CAPCOM公司开发的全球销量达600万套的人气动作游戏“《鬼泣》系列”的次世代新作，1月31日将同时登陆PS3和X360两大次世代主机。本作主人公并非是一直以来的主人公——恶魔猎人但丁，而是拥有神秘“恶魔右腕”的全新角色尼禄。虽然不再是第一主人公，但是拥有全新能力的但丁仍旧将是可操作角色，而“《鬼泣》系列”中与但丁颇有渊源的两位女性角色翠西和蕾蒂也将在游戏中登场。

本作的舞台是某大陆的沿岸的城塞都市费尔杜那，这里存在一种被称为“魔剑教团”的与其它文化完全不同的宗教信仰，这个信仰组织将但丁的父亲古代恶魔斯巴达奉为神明以排除恶魔为第一教义，并组成了独自的兵队——教团骑士，主人公尼禄就是教团骑士中的一位年轻战士。虽然“魔剑教团”崇拜恶魔斯巴达，但却对其子但丁的存在和对抗恶魔的事迹毫不知情，或许是为了告知人们自己的存在、又或者是出于其他的原因，但丁突然出现在费尔杜那并杀死了大量的教团骑士成员。就这样，受人敬仰的斯巴达之子成为了凶暴的屠杀者，而尼禄与但丁之间的战争也就此来开序幕。

《鬼泣4》在继承“《鬼泣》系列”前作的基本系统和游戏方式的同时，通过次世代主机展现更加华丽的游戏画面。游戏的爽快感依旧，主人公尼禄的“恶魔右腕”隔空取物的能力更是使战斗的连续性大大增强。





PS3 魔界战记3 日版 S·RPG

魔界战记ディスガイア 3

日本一Software | 发售日期：2008年1月31日 | 售价：7140日元 | 人数：多人

推荐度 ★★★☆☆ 发售日 2008年1月31日



《魔界战记3》是由日本一Software公司开发的号称最耐玩的S·RPG游戏“《魔界战记》系列”的次世代最新作。本作的游戏舞台是魔界学园“魔立邪恶学园”，主人公是在学园就读的魔王之子“玛奥”，故事讲述玛奥作为勇者打倒父亲的艰辛过程。

专门培养恶魔的“魔立邪恶学园”评判学生优差的标准就是学生的邪恶程度，而做事与恶魔身份相差甚远的学生则被视为差等生。我们的主人公就是学院的一位优等生，可谓是坏事做尽。然而，突然有一天玛奥决定要打倒自己的父亲，并宣布——“我从今天开始要作勇者！”。

“《魔界战记》系列”独特的游戏系统依旧会在本作中继承，此外游戏中还将新增加全新的“魔技能”和“魔变身”系统。“魔技能”系统是所有登场角色都具备的特殊能力，分为初始便拥有的“固定魔技能”和“泛用魔技能”两种。魔技能通过装备而发生作用，其中包括种类繁多的强力技能。“魔变身”是指在战斗中对怪物使用特殊指令后，可令其变身为武器。人类如果装备了这种武器，就可以使用怪物的固定技能，而且会提高自身的能力值。



另外，之前作品中出现的可附加不同特殊效果的“GEO色版”在本作中将进化为立方体“GEO色块”。游戏中堆积色块可使特殊效果叠加，而相同两个色块纵、横并列会消除，此时站在色块上的角色会受到伤害。“GEO色块”系统的进化使游戏增加了难度也同时增加了乐趣，玩家需要像玩益智游戏那样在游戏中思考如何堆积和消除“GEO色块”。



魔法门黑暗弥赛亚：元素 X360

X360新作《魔法门黑暗弥赛亚：元素》是PC游戏的移植作，单机部分将会加入部分新要素并延长了游戏流程。为了适应X360手柄的操作要求，游戏也对系统部分进行了相应的调整。在多人联机部分，X360版的变化主要集中在新联机地图的增加。

1月31日

PS2 凉宫春日的迷惑

凉宫ハルヒの戸惑

日版 AVG

NBGI | 发售日期：2008年1月31日 | 售价：7140日元 | 人数：1人

推荐度 ★★★★☆ 发售日 2008年1月31日

SOS团团员们注意了！品貌端庄、头脑明晰、文武双全的团长大人，在超监督、编辑长和名侦探之后的最新挑战项目是：游戏制作人？没错，大家在本作中将以SOS团中惟一的“正常人”，男主人公阿虚的身份登场，为了将春日同学“1周开发1款超级大作”的突发奇想付诸实现而不懈奋斗。

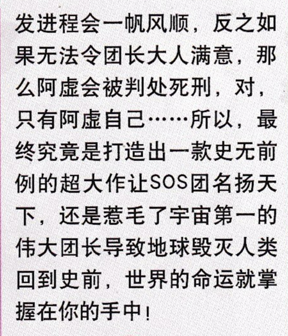
在本作中，“凉宫春日系列”动画和小说的卖点自不必说，不仅原作画师、声优一齐登场，甚至还有全新编排的3D版超团舞助威，原作FANS看过必定超级过瘾。另外，玩家们在游戏中还可以过一把当制作人的瘾，自己开发游戏自己娱乐的形式也相当有趣。

游戏实际流程分为文字AVG和SLG两个部分，最初的开发阶段阿虚要根据春日给出的方案制定相应的开发计划，游戏制作完成后则可以以SLG的形式进行实际试玩。目前已知的方案有“超华丽幻想”、“超华丽SF大战”和“超育成公主战争”，分别恶搞了日本3个著名游戏系列：《勇者斗恶龙》、《超级机器人大战》



和《美少女梦工厂》。看来为了让这款SOS团史上的超级大作一炮打响，Banpresto还真是谓煞费苦心。

阿虚制定的开发计划不仅将对游戏画面、游戏性造成直接影响，而且在制作过程中还会触发诸如“长门的兔女郎装”等稀奇古怪的事件。如果计划制定合理，那么游戏开发进程会一帆风顺，反之如果无法令团长大人满意，那么阿虚会被判处死刑，对，只有阿虚自己……所以，最终究竟是打造出一款史无前例的超大作让SOS团名扬天下，还是惹毛了宇宙第一的伟大团长导致地球毁灭人类回到史前，世界的命运就掌握在你的手中！







NDS 放学后少年

放課後少年

日版 SPG

Konami | 发售日期：2008年1月31日 | 售价：5229日元 | 人数：1人

推荐度 ★★★★★ 发售日 2008年1月31日

《放学后少年》是一款由Konami公司开发的NDS新作，本作的设定类似于“《我的暑假》系列”，游戏将把玩家带到昭和50年（1975年）前后的日本，去体验当时日本少年儿童的童年时光。

游戏的舞台是一个日本乡村小镇，主人公是一位上小学六年级的少年，本想在还有一个月就开始的暑假中与小伙伴们痛快玩耍的他却突然得知由于父亲工作的关系，一家人将在一个月后搬迁至远方，少年不得不怀着恋恋不舍的心情与伙伴们度过最后一个月的欢乐时光。游戏中玩家将扮演小主人公，在这最后的一个月中创造美好的童年回忆。

游戏中放学后的时间是玩家自由活动的时间，玩家可以控制主人公在商店街、后山、神社、秘密基地等各种场所游玩。行动中与小伙伴们对话可以提高友好度并从而触发各种剧情。当年在日本孩子之间所流行的游戏将以丰富多彩的迷你游戏的形式在游戏中出现，例如“超级赛车橡皮”、“打圆牌”、“滑楼梯”、“秋千跳远”、“黑板涂鸦”等。

作为一款童年时光体验游戏，《放学后少年》中没有一般游戏里“GAME OVER”的设定，也没有所谓的“BAD ENDING”，玩家可以随心所欲的在游戏的世界中愉快的度过一个月的童年时光。





Wii 家庭滑雪

《家庭滑雪》是一款使用Wii遥控器手柄和双节棍手柄进行直观操作的滑雪模拟体感游戏，并且还对应Wii周边“平衡板”。玩家可以选择初级、中级、高级三种难度，并支持最多4人同时游戏。《家庭滑雪》的游戏开发由全球知名的赛车游戏“《山脊赛车》系列”的开发人员们负责，十分值得期待。

1月31日

FAMILY SKI

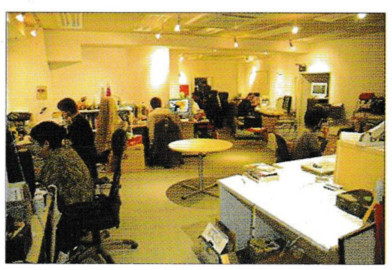
文编 尼亚 美编 chisun

水口哲也的声光世界

水口哲也（Tetsuya Mizuguchi），1965年5月22日出生于日本北海道西部名为小樽的港口城市，毕业于日本大学艺术学部，媒体美学专业。

1990年进入世嘉的游戏开发部门，之后担任第九软件开发研究部（后改名为United Game Artists，简称UGA）的部长。2003年9月世嘉为准备2004年与Sammy合并的事宜进行内部重组，UGA被解散，组员被归入Sonic Team，之后水口在2003年10月10日离开工作了13年的世嘉公司，原因是他认为在合并后的SEGA-SAMMY中不能完全发挥自己的才能制作自己想做的东西。

离开世嘉后，水口哲也组建了名为Q Entertainment的游戏制作公司，在这个个人化的公司中，水口将自己的灵感更充分地发挥出来，带给玩家更多个性鲜明的游戏。



▲Q Entertainment的宗旨是：寻求未来的娱乐方式，以“娱乐”和“新奇”的精神时刻以全球化的视角、速度和最强的信息手段创造出令人兴奋的全新的数码娱乐业的未来。

水口哲也的作品

游戏原名	游戏译名	机种	发售时间
Sega Rally Championship	世嘉拉力锦标赛	MUL	1995
Space Channel 5	太空频道5	DC|PS2	1999.12.16
Rez	Rez	DC|PS2	2001.11.21
Space Channel 5 Part2	太空频道5 Part2	DC|PS2	2002.02.14
Lumines	音乐方块	PSP	2004.12.12
Meteos	陨石大战	DS	2005.02.24
Every Extend Extra	音乐爆破	PSP	2006.08.03
Lumines Live!	音乐方块 Live!	X360	2006.10.18
Gunpey	线条方块	PSP|DS	2006.10.19
Ninety-Nine Nights	九十九夜	X360	2006.08.15
Lumines II	音乐方块2	PSP	2006.11.07
Lumines Plus	音乐方块 加强版	PS2	2007.02.16
Meteos Disney Magic	陨石大战 迪士尼魔法	DS	2007.04.26
Every Extend Extra Extreme	音乐爆破 极端	X360	2007.10.17
Rez HD	Rez HD（暂称）	X360	2008.01预定

※发售时间以最先发售的作品为准，机种以登录的所有主机为准。

Our Principles

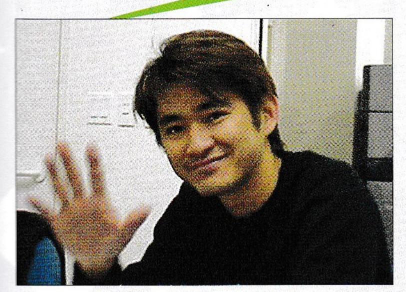
Quest for the Future Entertaiment

With spirit of "entertaining" and "curiosity"
Always with global viewpoint, speed, and
high communication skills
Challenge in the creation of new and exciting
Future for digital entertainment

▲Q Entertainment官方网站上的公司简介。

在世嘉的日子

在进入世嘉工作之前，水口并没有想过自己会进入游戏业，学习艺术的他对于音乐、绘画、影视等都有很浓的兴趣。1994年，《世嘉拉力锦标赛》在水口的参与下完成系列第一部作品。之后水口将音乐元素融入到自己的游戏中，开发了《太空频道5》、《太空频道5 Part2》和《Rez》三款风格独特的游戏。这便是水口风格初形成时期的作品。

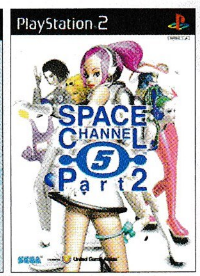


水口哲也："……在世嘉的日子也是我生命中非常重要的时光，在制作《世嘉拉力锦标赛》的那段时间里，我和我的同事们观看了无数的拉力比赛，亲自驾车感受，当时有无限的热情，我们把自己的能量全部注入了游戏中。十年过去了，这个系列仍然深受玩家喜爱，我非常高兴，虽然我不再参与制作，但我告诉我曾经的组员们'那是你们的作品，不是我一个人的。'……"

"《太空频道5》第一部作品卖的并不好，说服高层继续制作续作的过程却并不困难，因为乌拉拉（Ulala，游戏的主角）的人气还不错，有她出场的一些周边产品都卖得很好，所以继续做下去也并不是什么非常困难的事情……"

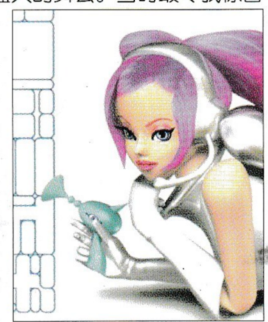
古怪的开始——《太空频道5》



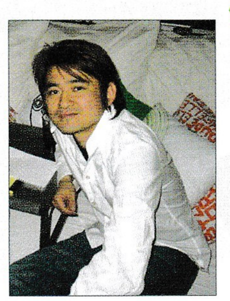


《太空频道5》并非《太空频道》的第五部作品，和CCTV5同理，为"太空频道第五台"，所以译作《太空第五频道》更容易理解一些。日本人喜欢用一个确定的数字让没有前情描述的事物显得真实贴切，就比如村上春树书中经常出现类似这样的句子："她往我的高脚杯中倒入了3厘米深的红酒，之后我只喝掉了六分之一……"

玩家在这款个性十足的音乐动作游戏中控制身材火爆的漂亮女主角乌拉拉，利用奇怪的舞姿消灭绑架地球人的外星人。由貌似老气的剧情、滑稽的人设和科幻卡通风格的场景构建起来的游戏世界中上演着的是一场盛大的舞会。当时最令我惊喜的是流行音乐之王迈克尔·杰克逊竟然乱入其中，舞着他最得意的太空步与乌拉拉并肩，不禁博人会心一笑。



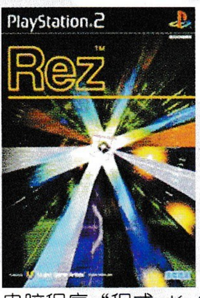
游戏的控制方式很特别，听日本人用蹩脚的英语随着奇怪生物的一套舞步喊出一连串打乱顺序的UP、DOWN、LEFT、RIGHT之后，随音乐节拍模仿之完成自己的舞步，对玩家的节奏感和记忆力都是一项挑战。虽然与其他的节奏音乐游戏的即时反应按键不大相同，但《太空频道5》还是属于固有的MUG范畴。它和大家熟悉的《Dance Dance Revolution》以及Konami的《GuitarMania》、《DrumMania》等传统音乐游戏还是有很多相似之处的，并且和早在96年就发售在PS主机上的《啪啦啪啦啪》一样采用故事推进模式，但《太空频道5》和其续作《太空频道5 Part 2》是水口开辟另外一条游戏制作道路的试金石。



水口哲也："相比《太空频道5》，《Rez》的开发过程则更艰难些。面对世嘉的高层，我真的无法用语言向他们叙述这个游戏多么有趣。我说'这是一个射击游戏'，他们很惊讶'射击游戏？这个题材太老旧了！'，我说'啊……不，是一款音乐射击游戏。'……只有当我拿出试玩版让他们尝试过后，他们才明白了其中的乐趣……"

"当然，将联觉【注1】的概念引用到游戏中，对于普通的玩家也许有些难以理解，其实在游戏中我们只是应用了一点点联觉的手法……《Rez》的灵感来自于康定斯基【注2】。游戏的整体风格很抽象，和其它绝大多数游戏不同，游戏只用了很少的贴图，由无数线条构建的多边形组成了Rez的世界。"

未来风格的射击音乐游戏——《Rez》



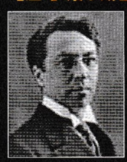
《Rez》的世界搭建在遥远的未来，人口数量急剧增长，电脑网络扩张到无人可以控制的程度，有无数的网络罪犯在网络上从事犯罪行动。中央电脑程序"程式-K（Project-K）"中名为"伊甸(Eden)"的AI（Artificial Intelligence，人工智能），极速膨胀的网络信息使得它开始质疑自己的存在和目的，最后陷入了人类世界中才有的一

【注1】联觉(Synaesthesia)

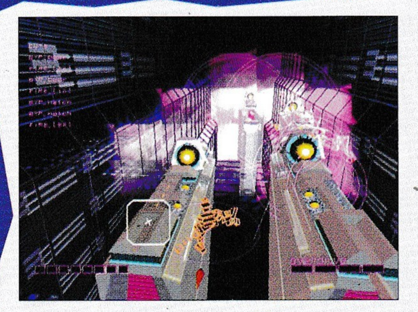
人的各种感觉间产生相互作用的心理现象，即对一种感官的刺激作用触发了另外一种感觉的现象，在心理学上被称为"联觉"现象。

最常见的联觉是"色——听"联觉，即对色彩的感觉能引起相应的听觉，现代的"彩色音乐"就是这一原理的运用。绘画、建筑、环境布置、图案设计等活动中经常利用"联觉"以增强观看人的感官效果；有些画家进行过一些联觉实验，比如用鲜明的色调对比引起一种非视觉的反应；联觉还被许多诗人用做一种创作手段。其实，联觉是一种随着人的成长而逐渐丧失的能力，在潜能上，每一个人都能体验联觉的感受，惟一的困难在于将这种感知上升到意识层面。而水口的音乐中就运用了"联觉"的效果，将音乐和画面完美的结合在一起，给人全新的感受。

【注2】康丁斯基（W.Kandinsky，1866~94）



抒情抽象派代表画家，曾是德国表现主义团体"蓝骑士"的领导者。代表作《构成第四号（战争）》（1911，杜塞尔夫莱茵河西发里亚艺品收藏室）、《构成第七号习作》（1913，莫斯科Tretyakov画廊）。



些自相矛盾的理论中，导致Eden进入了一个几乎无法被唤醒的睡眠模式。中央电脑的罢工将导致人类社会的巨大灾难。玩家控制游戏中的主角进入电脑网络具象化并因外界的力量不断发生变化的虚幻空间中寻找Eden的确切位置，突破电脑自我搭建的所有防火墙并最终成功重启Eden，阻止灾难的发生。

看上去很奇怪的剧情，却正好和奇特的游戏方法搭配在一起。

游戏中，玩家控制角色穿梭在空间中高速飞行着的美丽线条和色块中，Calling（代表射击）并Responding（代表摧毁）敌人，击中目标后发出的各种音效与Trance风格（前卫出神舞曲）的背景音乐合成动听的曲子，伴随射击还有无数绚丽的光线、色彩在未来派风格的画面中喷射，绚丽的画面牢牢吸引玩家的视线，带玩家进入强烈感观冲击的世界。游戏中手柄随着游戏中强势的节奏振动【注3】，声音、光彩和振动结合在一起带来的视、听、触觉全方位的冲击感只有实际玩过游戏之后才能真切体会。

距今七年前就完成的《Rez》中已能初见水口之后将沿用的游戏风格：用简单的按键动作创造无限制完全属于自己的自由音乐游戏。“水口风格”也已经基本成型。

【注3】

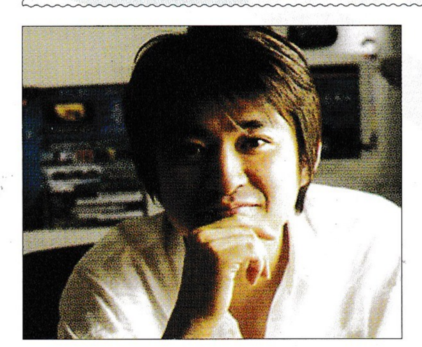


随《Rez》还发售了一款名为Trance Vibrator的PS2用USB振动周边，使用它后得到的震动效果要比手柄好很多。除了《Rez》外，该周边还对应“《太空频道5》系列”作品，玩家可以将它握在手里、揣在兜里或者直接坐在屁股底下，感受舞曲音乐的节奏。后来此周边还被应用到PC上，同时推出了相应的驱动程序，从而使它成为了更广泛意义上的——振动包。

声与光的华彩

《Rez》的“怪异”画面和另类的游戏方式使得它不能让所有游戏爱好者接受，但这也是一次大胆的尝试。于03年离开世嘉的水口创建了自己的公司“Q Entertainment”，并在一年多的时间内开发了两款“解迷×音乐”（PUZZLE×MUSIC）类型的游戏——PSP版《音乐方块》和NDS版《陨石大战》。它们是水口真正的代表之作，是水口一直以来尝试表达的东西，其中饱含水口喜欢的音乐和绘画风格。

所谓“解迷×音乐”而不是“解迷+音乐”，是因为它们不是解谜和音乐两个要素简单叠加而成，而是有更多交汇点使两者融合在一起，成为了一个更完整的统一体，分割开来则很难体会到游戏的真正乐趣。中间的乘号表示游戏带来的体验不是将声与迷的快乐在一条直线上叠加，而是相互支撑着将游戏涉及的范围扩展成一个更广阔的平面，让玩家在游戏中体会到更多的情感。“2D世界的生物永远不知道3D的世界是什么样子”，这种能引发玩家“联觉”的声与光的结合虽然在理论上不容易解释，但是实际试玩后就能或多或少的体会到其中的快乐。



水口哲也：“……我想，当初从世嘉离开是一个对双方都好的选择。我可以继续做我想做的东西……回去的问题还未想过，但和世嘉合作继续推出《Rez》和《太空频道5》的续作也是很有可能的……相比在世嘉的日子，在自己的公司里我更自由，制作自己想作的东西让我更有自信，我的工作量不自觉地增加却没有丝毫的忧郁。能向着自己想去的方向努力，让我非常高兴……”

“随着游戏主机机能的提升，绚丽的画面和动听的音乐可以更自由地应用在游戏中，而我的想法不是指将音乐当作背景放在游戏中，而是当作游戏互动要素的一个重要组成部分和游戏的其他部分结合起来……《音乐方块》中用到很多电子乐，但不要以为那是我唯一喜欢的音乐类型。我喜欢各种音乐，也一直在寻找新的音乐风格，我希望将更多样的声音与游戏结合。”

“……Mondo Grosso在一次演出前曾问我如何在《音乐方块》中达到200，000分，他说他经常在浴室玩这个游戏。而Nobuchika Eri的单曲被收录在游戏中，能在玩的时候听到自己的声音和歌，所以……应该很努力地练习过，所以她的技术还是不错的！”

开创性的进展——《音乐方块》



借着PSP的强大机能将声光效果达到极至的创意之作。水口个人特色强烈的作品中最为人熟知也最能被广大玩家接受的就是《音乐方块》。

该作基本的游戏方式和传统的方块游戏相同，为落下消除型。游戏中只有双色的方块，四个同色的小方块组成2×2的大方块之后被扫描线扫过就可消去，另外可将相连的所有同色方块都消去的宝石方块（Special Block)的存在使得更多的连锁成为可能，随之传来的悦耳音效美不胜收，让看似简单的落下消去式方块游戏变幻无穷。

游戏的全名是《音乐方块：声与光的迷题》。“LUMINES”是从“luminous（发光的，明亮的）”变换而来。在游戏中它的实际意思也是“明亮，发光”。进入游戏后的开始画面上，大大的LOGO“LUMINES”摆放在由方形组成的不停变幻颜色的整齐墙壁前，不时闪出的点点亮光很是耀眼。当按下任意键，一声长鸣后的菜单画面是很素的灰色，背景几个不停转动的白色线圈和《Rez》标题画面背景不停转动的白色3D无贴图方块组成的巨大多边形有



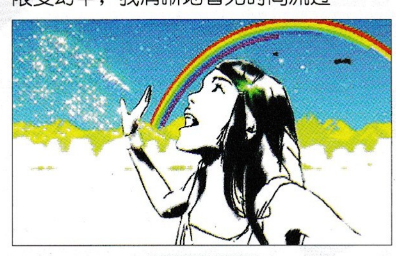
异曲同工之妙，这样的清静和之后将到来的华丽形成鲜明的对比，更凸显声与光的绚丽。或游走或停留的线条，或鲜艳或凝重的色彩，或华丽或素清的光影，不停变幻或静止不动的图案加上似乎有着某种象征意义的文字，配合随玩家动作发出的电子音乐，背景之上无数的双色方块无止境的落下，堆砌起来，接着大面积的连锁消除，暴出耀眼的光彩，如烟花在眼前绽放，牢牢吸引视线，精神集中于此，完全沉浸于水口创作的意境中。而音乐更是游戏的精髓所在，游戏中一半的声音是由玩家自己创造出来的，虽然沉浸在其中时并不自知，方块的每一次移动、翻转、下落、消除等动作都伴随着和背景音乐完美融合的各种音效。

游戏的挑战模式中共包含二十四个各具特色的皮肤（Skin，由方块、背景、音乐组合而成的整体面板），按情绪的起伏安排：激昂——疯狂——平静——凝重——激昂……连起来似一场音乐剧。从第一首音乐“SHININ’”到最后一个皮肤“Lights”，首尾呼应，既突出了主题“发光”又使循环完美地进行。

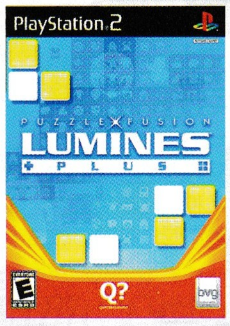
Mondo Grosso【注4】重新混音的《SHININ’》是一首较快节奏的纯电子乐，歌词中唱到：“World of silence, creepy silence, shining, shining……”将标题到菜单的一路寂静打破，加上深蓝的主色调背景上不停变换色彩的太空站，清晰的节奏，密集的电子鼓点，给人力量和冲动。

最后一首歌是Eri Nobuchika【注5】的《Lights》，背景是暗色的天空和云，当方块落下时发出沉重的撞击声打破缓慢节奏的钢琴旋律营造的一片沉寂，海鸥的鸣叫唤来阵阵细风吹走黑云，天色顿时一片蔚蓝。海边的朝阳将天空染成各种颜色，温柔的女声徐徐入耳。到副歌高潮部分顿时天色大亮，白云散去，心情顿时开朗，长时间的堆砌和电子乐长时间聆听的些微烦躁荡然无存。《Lights》也是我个人最喜欢的皮肤，每每进入挑战模式经过几十分钟的游戏到达这个皮肤时，手指、大脑和耳朵都稍显疲劳，而她给我重新注入活力。浮躁，在游戏的过程中，随着方块的堆砌和消失而消散。心在简单却华丽的色彩中变得平静。

真的佩服水口的才华，带给我们这样精彩的游戏。她没有剧情、没有人物但却能深深触动我的感情，这就是音乐的美丽吧。美，这是我能找到的最能形容这款游戏的词语。《音乐方块》带给我们太多的欣喜。每天都会聆听那些心中早已熟记的旋律和节奏，在声光的无限变幻中，我清晰地看见时间流过……

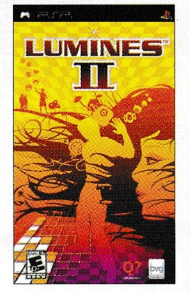


春色满园——《音乐方块》相关作品



在《音乐方块》大受好评后，其续作推出前，2006年10月18日，在XboxLive卖场上放出了《Lumines Live!》，之后又在2007年2月推出了PS2版《Lumines Plus》。两作其实都只是《音乐方块》的加强版，因为原作已经足够优秀，可以修改的地方不多，甚至动一处则要改全身，所以这些其他平台的作品实际增加的要素只是皮肤的数量和分辨率而已。借助XboxLive的下载功能不断推出新的皮肤供玩家下载，而喜欢该作的玩家，即使仅仅是一个漂亮的皮肤就能带来新鲜的游戏感受。它们让《音乐方块》品牌化，让更多不玩掌机的玩家有机会接触这款精彩的游戏。

华丽的延续——《音乐方块2》



2006年底，终于盼来了《音乐方块》的续作——《LUMINES II》。玩法几乎没有变化的本作，只是在分数的计算方法上稍有变化，并去掉了999999分的分数上限，除了单人模式外，还增加了很多有特色的模式，比如扩展的解迷模式以及自由编曲的模式，使得游戏方式更加丰富。皮肤总数飙升到100个，加入众多著名乐人的原创歌曲和由著名DJ重新混音的精彩曲目，并将很多原版MV作为皮肤，内容非常厚道。但是由于有些MV的画面色彩太过鲜艳，使得方块的颜色不宜分辨，稍有影响游戏过程之嫌。但在PSP的屏幕上欣赏一支支精彩的MV也是很开心的事情。游戏中收录的MV《Heavenly Star》更是由水口亲自参与歌词创作并导演的作品【注6】。

《音乐方块2》可以说是《音乐方块》的终极形态。但新作挑战模式一口气玩下来整体节奏的控制感稍显不足，而选曲也更倾向于电子的喧嚣，少了第一作中《Lights》等皮肤的安静和纯粹。但多达100个的皮肤，定有自己中意的几款，精心挑选出安静的版面排列起来进行游戏也能找到那份忙碌生活中的小小释怀。

在休闲之外，《音乐方块》中的60秒挑战模式受到解谜游戏狂热爱好者的追崇，各种视频网站上都有很多高手的高分视频，目前已知的世界最高分数是由名为eelchico的玩家创造的——60秒消除213块。让方块飞速下落的过程中靠感觉和经验将之合理堆砌以达高分，在经过长时间练习后每每刷新自己的记录时，虽然每次提高的分数都只有1或2，但总能有无法言表的快乐和兴奋。在续作中每次挑战结束后都可以选择保存录象（Replay）到记忆棒中，可以在回放影院（Replay Theater）中观赏自己的录象，而且玩家间可以互相传送录象，分析堆砌方法，交流经验，提高自己的水平，非常方便。

【注4】
Mondo Grosso：大沢伸一（Shinichi Osawa），日本知名制作人、DJ，，制作的音乐多为House风格，偏向Acid House，属于电子音乐的一种。Mondo Grosso是意大利语中“大世界”的意思。



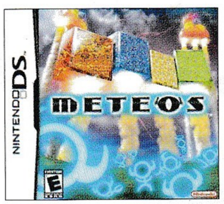
【注5】
Nobuchika Eri：信近エリ，Sony旗下艺人，创作型歌手。2004年毕业后与Mondo Grosso一起录制单曲《Lights》，作为《音乐方块》的压轴歌曲。

【注6】
Genki Rockets：元気ロケッツ，由未出面的音乐家组成的新晋乐队。乐团由一个名为Lumi的虚构人物为形象，设定中，Lumi在30后的未来在太空中出生，17岁，从未到过地球，她的声音并非一个女歌手的，而是通过从多名女歌手的声音中采样得到的。《Heavenly Star》是该乐团的第一部MV，是特别为《音乐方块2》制作的。2007年9月发行了第二支歌曲Breeze和其MV。



水口哲也："当我离开世嘉的时候，《星之卡比》的制作人也正好刚刚离开HAL Laboratories，时机刚刚好。我们互相询问了情况，我告诉他自己要建一个新公司，于是我们就决定一起作一款简单的解谜游戏。于是我提出了一个概念，同时控制多个方块的系统，与《俄罗斯方块》一次只控制一个方块的形式相对，我希望在屏幕上同时出现非常非常多的方块需要处理。他说给他一些时间想想，于是便有了《陨石大战》这款游戏……"

热闹的聚会——《陨石大战》



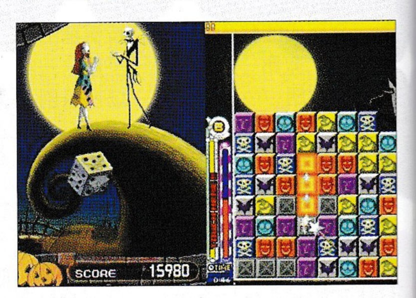
游戏的故事很有趣：宇宙中的各种星球都面临着巨大灾难，从天而降的大量陨石带来毁灭性的打击，但是生活在星球上的各种奇怪生物想出了一种抵抗方法，利用科学原理将陨石合理拼凑在一起便会发生爆炸并形成一个底托，将大量落下的石头重新托回到天上去，动力足够的话会让它们重新飞回宇宙。于是各种星球的小精灵们开始了一场保卫家园的战争。看似傻傻的剧情，但是那些用线条勾勒出的奇怪生物、各种无厘头的星球和爆炸时唏哩哗啦的声音还是挺招人喜欢的。

因为NDS的机能和此作本身的定位，本作更注重系统的构成、操作手感和解迷的乐趣。游戏结合了以《泡泡龙》为典型的打上式和以《俄罗斯方块》为典型的落下式两种解密游戏的模式，利用了NDS特有的触摸屏，同时控制满屏幕的上百方块，游戏节奏紧凑，成功过关后的快感十足。

游戏开始后会有很多种类的陨石随机落到版面最下方堆积起来。拖动方快在竖行内移动。三个以上的相同方块横着或竖着连在一起便会点火并产生动力，使点火方块以上的所有方块一起上升，如果动力足够，这些方块便会从版面顶端打出后消失。每个星球上不同的方块拥有不同的属性，重量和爆炸时产生的动力都不相同，很多时候一次点火不足以使方块上升到足够高度，因此需要空中再次点火增加动力，点火后的方块变为暗色，密密麻麻遍部在上升的大块陨石里，整体飞到上屏的宇宙中轰在邪恶的陨石星上，炸开漂亮的火光，看着赏心悦目。

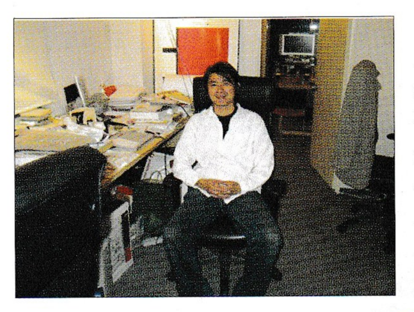
和《音乐方块》比起来，虽然《陨石大战》对音乐的挖掘不深，但每个星球都有不同的音乐主题。游戏的场景变化也非常多，色彩鲜艳而且各具特色。因为是2D的背景，所以更换的很是勤快，背景成滚筒型，每死一次就滚动一下，时看时新。各种陨石块也是惟妙惟肖，每个星球截然不同，除了普通的多色方块外，也不乏各种怪异的图形，而且每个陨石块都随着音乐节奏蹦跳着、扭曲着，一副蠢蠢欲动的样子，不同方块点火时的音效都不相同，爆炸时候小石头们乱叫一通，热热闹闹，释放完能量它们便立刻安静下来，变成黑乎乎的一块，但如果不被送上天的话过不了多长时间就又活了回来，继续晃动着身子吹着口哨。和成人向的《音乐方块》相比，本作多了几分童真，也符合NDS的整体游戏风格。

之后推出的将迪斯尼的动画人物与游戏《陨石大战》相结合的《陨石大战 迪斯尼魔法》拥有更加可爱的画面和更吸引人的人设，但是相比原作的奇幻风格，将迪斯尼经典角色的头像放在方块里做出各种表情之后尖叫着飞上天去，感觉蛮搞笑的。游戏版面被横过来，需要将NDS竖起进行游戏，版面可观面积更大。为了照顾低年龄的玩家，新增的横向移动方块的设定让游戏难度大减，但喜欢原作那种只能竖向移动的高难度游戏体验的玩家可以选择隐藏的"专家（Expert）"难度进行游戏，这个难度中你将能够得到和原作同样的刺激感和受虐感。



后《音乐方块》时代

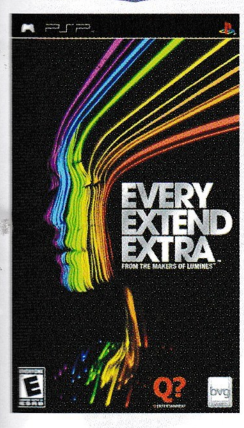
《音乐方块》和《陨石大战》的成功，使得水口名利双收。但《音乐方块》所达到高度，使得其他同类游戏很难超越，即使是水口自己的新作，虽然也都被喜欢其音乐×解谜类型游戏的玩家喜爱，但口碑并不如《音乐方块》好。灵感是需要积累的，《音乐方块》也许是水口多年酝酿才得以完成的作品，而创意这个东西不是说想让它冒出一个来就能冒出一个来的，即使灵感来了，作出的东西也不见得就能让广大玩家接受。尽管如此，水口依然尝试着用自己的风格制作游戏，中途制作了《九十九夜》（后简称《N3》）这款画面极其华丽的次世代动作游戏，虽然看上去和水口的其他游戏系列格格不入，但在《N3》华丽的人设和漫天飞舞的彩色光晕中也能看到水口的影子。



水口哲也："游戏要制作得简单还是复杂，决定因素在这个游戏本身。从手机游戏到次世代游戏、网络游戏，我们无论如何也不能将他们放在一个标准下对待。这虽然是困难的选择，但任天堂将游戏做得很简单，让更多人接受游戏的理念是非常棒的。但我们要做多样的游戏，而不是只像抓住救命草一样死磕一款游戏不放。"

遥远空中绽放的烟花——《音乐爆破》

该作的简称为《E3》，是水口在《N3》后又一款以三个相同字母开头的单词组成名字的游戏。由线条构成的3D画面，只有很少贴图的背景，游戏中要像玩射击游戏一样"躲避子弹"并用自己的爆炸引起连续的爆破。这样的构图



方式和游戏玩法让游戏看上去很像《Rez》的近亲。相传该作是以一个大学生组成的“Omega”制作小组独立开发的小游戏《Every Extend》为基础扩充而来的，所以在标题后面加了一个“Extra”。游戏的最初版本也用本作的3D引擎重新制作后收录在游戏中，虽然原版游戏中少了水口式的华丽，多色的方块都是一成不变的白色，但其精彩的系统设计足以体现制作者的实力。

进入游戏后，无数的方块在2D的皮肤内从屏幕的各个方向以自己的步伐和轨道飞进视野又飞出去，一颗由金属框架支撑随音乐节奏跳动的核心从空中降落，玩家需要控制核心在版面内的无数方块间游走，按下动作键引爆其他各色方块，每个方块又有自己的爆炸间隔和范围并引爆更多的方块，从而产生连锁。游戏的关卡设计有一定的难度，四处飞来的密集方块完全可以媲美STG中的重重弹幕，对爆炸时机的要求也十分严格，而且时间紧迫没有浪费的余地。BOSS战也非常独特，只有达到一定的连锁数的一次爆炸攻击到BOSS的某个弱点时才可以对它造成伤害，摧毁BOSS的外壳后再用几十次连锁数的爆炸将其彻底粉碎。另外，游戏中与爆炸点分离的“上位”控制方式又使得游戏有更多可挖掘的技巧，使其不失为一款有难度的解密游戏。

游戏动听的音乐、漂亮的背景、抽象的皮肤和奇特的BOSS战完美体现了“水口特色”。和《音乐方块》一样，游戏中的音效是经过处理的，会正好赶在音乐节拍上响起。爆炸的音效一般是一串爬升的音阶，而且都会和背景音乐的旋律吻合。游戏中各种声音完美融合在一起，演奏出意想不到的动听声音。



随着音乐爆炸时绽放的各色烟花滞留在背景不停旋转或无限探索式推进的无尽世界中的景象在脑海中久久不能散去。推动滑杆，引爆，然后看这场盛会的起落沉浮。当连锁爆炸的最后一声“叮”响过之后，又一个新的核心落入星海中，之后是下一轮等待的静和引爆后的动。节奏的控制是水口的长项。不急不缓，让人沉溺于其中。

《音乐爆破》相比更注重休闲效果的《音乐方块》显得更紧凑，解谜部分所占的比重更大。

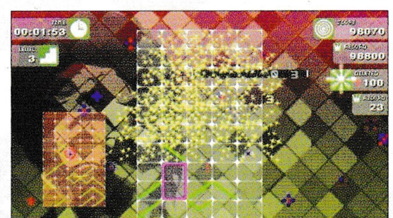
之后在XboxLive上放出的《音乐爆破 极端》是《音乐爆破》的进化版，名字也可以叫做《E4》了，在机能更强的主机上重制了同屏方块更多的作品。很容易就能达成几百连锁，拥有更华丽的声光效果，更多的游戏模式，应该算是《音乐爆破》的终极形态吧。

难度——《线条方块》



还记得WonderSwan这款主机吗？《线条方块》的原版作品是由十字键的发明人、参与过Game Boy研发的横井军平（Gunpei Yokoi）为WonderSwan量身定做的作品。如今它由水口监督重新制作后得以登录PSP和NDS两大掌机，让更多玩家有机会见识这款构思奇特、规则简单却充满诱惑的作品。游戏的普通难度模式是在5×10的方格内进行的，也可以选择10×10的高难度版面。规则排列的矩形格子内连接四角的线条从版面最下方随机出现并缓慢向上推进，只要有一个线条到达顶端及游戏失败。竖排方向的线条可以随意交换，横排则不可，当线条首尾相连将版面左右边连接在一起时这些线条则被锁定成为可消形不能再被移动，此时如果再将其他线条移来形成新的通道，则会增加连锁数目，经过几秒钟的时间整个可消形就会被消去，消去时有几条通道便是几级连锁。

PSP和NDS上的《线条方块》的游戏规则是一样的，只是针对两款主机的用户不同，而有各自的侧重点。其中PSP版是典型的水口风格解迷游戏，随着游戏进行，难度的增加，背景和音乐的冲击感越来越强，游戏充满动感和时尚元素，音乐也多为电子、舞曲，适合年轻人的口味。而NDS版则更显出其温柔的一面，游戏增加了很多造型可爱的角色，背景也是和《陨石大战》相似的色彩鲜艳的2D图画，视觉和听觉冲击力不如PSP版，但NDS版可以利用触控笔快速准确的将线条移动到竖直方向的任意地方，而PSP版则只能两个两个交换慢慢向上移动，这也就无形中增加了PSP版的难度。游戏和《音乐方块》一样，一但Game Over就只能重新开始，之前打过的几个皮肤还要重新来过，本作通过单个皮肤需要的时间相对较长，这就让很多打到后期为了即将到来的一两个皮肤而兴奋着的玩家因为一不留神马失前蹄而痛不欲生，但是屡败屡战的精神是一个喜欢解迷游戏玩家需要具备的最基本素质，于是毫不犹豫地选择重新开始，品尝反复挑战的乐趣与受虐感。而在玩NDS版时，当线条布满版面时，将其他的线条方块向可消形部分快速移动就会在无意中形成大的连锁，难度有所下降，对这种相对没有什么成就感的无意得分或多或少都会有些不知所措的感觉，但看着满屏的烟花绽放，也算赏心悦目心情舒畅。



喜欢水口哲也的游戏的原因很简单，漂亮的画面、动听的音乐、休闲的游戏方式，游戏时轻松的氛围让人很容易沉浸其中。那些在迷幻的音乐中变幻的绚丽色彩，也是很难讲清楚其中蕴含的意义。红色、橙色、黄色会让人感到温暖，青色会让人感到寒冷；动感十足的音乐让人莫名兴奋，节奏缓慢旋律悠扬的曲子让人的心情平静；动作游戏让人血脉喷张爽快十足，水口的游戏给人的感觉就是舒服。如果说精彩的RPG如一篇史诗，每个人都能被壮丽史诗的豪情感动，那么水口的游戏就像一张简单却深奥的抽象画，每个人在端详它时，都会有自己的理解。在他的游戏中，红色和蓝色并存、动感十足和旋律悠扬的音乐交替，用心营造出来的氛围，里面包括你可能想要去体会的感情。我们要做的就是放松神经，然后在声与光的世界中漫游，定能体会到一种意想不到的情感。



大众阶层的未来

文编 Hikaru 美编 舞起沙漠





今回书评

一笔价值189亿美元的交易造就了目前世界上最巨型的游戏发行商——Activison Blizzard。12月3日传来的这个消息可以称得上是游戏业界年度最具爆炸力的新闻。随着Activision和Vivendi Games的合并，之前最大的游戏发行商EA现在只能屈居第二。这两家公司的合并背后有着189亿美元的巨额资金流动，这也使这家名为Activison Blizzard的新公司成为世界上最大的纯在线游戏和家用机游戏的发行商。可以说这家新公司有着远超其他的第三方厂商的运营实力。这家巨人公司将会整合有Activision的一系列知名游戏品牌：《吉他英雄》、《使命召唤》、《托尼·霍克滑板》，还包括“蜘蛛侠”、“X战警”、“007”、“史莱克”等一系列游戏授权。而Vivendi方面则提供了Blizzard旗下的世界级游戏品牌《魔兽世界》、《暗黑破坏神》、《星际争霸》和其它如《古惑狼》、《小龙斯派罗》等一系列的知名游戏。（援引城寨12月3日新闻）

在日本，03年SQUARE与ENIX合并，04年SEGA与SAMMY合并，05年BANDAI与NAMCO合并……强强联手越来越多见，而与这些大公司合并相对照的是，许多知名制作人因为和公司经营理念不合等等原因，纷纷离开母公司自立门户，比如坂口博信的Mistwalker。新公司往往拥有更自由的创意和开发环境，但因为技术力量、广告支持、发行渠道等等原因的限制，他们的作品要在在传统领域（如RPG、ACT方面）跟大公司的游戏同台竞争比较困难。

美国有一位分析师预言，今后10年之中，游戏开发的门槛会越来越高，主要表现在对技术的需求越来越高，直到小公司完全无法胜任。硬件的激烈竞争已经使软件发展模式严重偏离了原先大家预测的（类似电影娱乐的）发展方向，10年后的游戏开发行业将更类似于今天的汽车行业和金融行业，小公司完全没有生存的能力，直到有一家硬件厂商垄断市场，并放缓技术更新的脚步，自由游戏创作者和小公司们才能有喘息的机会，展现他们的创意。这位分析师认为GB和GBA时代的任天堂在掌机市场的垄断和由此导致的技术的停滞不前事实上帮助了最多的游戏创作者们实现他们的想法，但他认为Wii没有能力把PS3、X360用户拉回头，在可预见的未来里，厂商们仍然会为技术而疲于奔命，能够带来新鲜感的优秀新作将会持续匮乏。

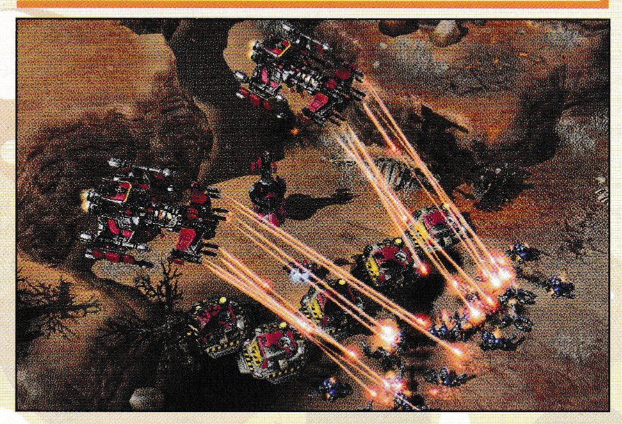
对于这位分析师的观点，你认同吗？你认为自由游戏创作者和小公司们的作品重要吗？敬请各位发表自己的看法。



bluemary

LU会员

不管黑猫白猫，能抓到老鼠就是好猫。不管是画面多么绚丽，还是玩起来多么富有创造性，只要能抓住玩家的心就是好游戏。我们的画面一直在进步，从8位到今天，10年前我想都不敢想现在的画面会是这样。但是游戏呢？华丽的背后，是一片凋零。再漂亮，我们不是在看电影，我需要的是在我一天工作疲惫之后，能够让我放松心情的游戏。它很华丽固然是最好，不那么华丽也没什么，毕竟对于我来说，玩游戏，是注重在这个玩字上的。大厂商有实力做大作，可以让我们无比期待，可以让我们惊叹不已，可以用它强大的技术把游戏做的天花乱坠。这样的游戏，我喜欢。小厂商在技术的门槛前面只能另辟蹊径，但是这也是让我们的选择更加多姿多彩的一个重要原因，这样的游戏，我也喜欢。强大的未必就能主宰一切，弱小的未必就不具有力量，关键是，你真的用心去玩游戏了么？我觉得，还是更多的把心放在体会一款游戏上的好……





亦恕

LU版主

首先我认同这位分析师的观点，但是只是一半！如果Wii能够成功，那么其它硬件商对于技术的方向也会有所改变，不再只是一味的提高机能，而会注重一些其它比较有趣的技术。现在NDS和Wii都在为了拉回过去的消费者而努力，这些消费者对于单纯的提高画面的游戏机不会有很多兴趣，而这些所谓的LU完全可以改变一些硬件商的想法，充满新鲜感的新作还会有的！而这些自由游戏创作者和小公司们的作品也是很重要的。我也预测一下：在不久后或许就会有Konami和Capcom结合的消息了！



paullan7410

LU会员

有的公司规模小，但实力不小，而且对于小公司来说，没有大公司对各种方面需要考虑的因素（比如股东方面）多，在制作游戏方面能更有弹性的针对游戏人群，虽然可能在竞争方面会比不过大公司，但就我了解到的许多小工作室来说，只要能够做出像样的作品来，就不愁没有发展的机会，比如说被大公司收购，作为其属下的一个部门从而获得各种方面的支持，进而再开发出更有创意的产品。所以说对于发展到瓶颈的大公司来说，小公司的存在正是它们最好的补充，这也彰显了优秀的小公司的重要性，所以小公司并不会死，它们只是悄然隐去。



雪泥

LU版主

硬件商的三足鼎立，暗示着软件厂的百家争鸣。就像Wii的异质狂潮不足以掀翻索尼、微软的旗舰，大公司的合并也不会扑灭小厂商的生命之火。NDS、Wiiware之类已经为他们大开方便之门，XBLA游戏也尽量降低了门槛，索尼也有所动作。大厂站在风口浪尖，小厂于夹缝中求生存，相信游戏从业人员不会愚蠢到无视大众阶层存在的重要性而一味走精英路线，不给自己留转圜余地——PS3已是前车之鉴。

多边形

UCG编辑

我觉得这个分析师的观点要分三方面来看：

第一、Wii的出现，说明目前的游戏市场正在成熟，正在细化。由于游戏市场的扩大，消费者开始有了不同需求，目前我们可以认为Wii推动了这种扩大和细化的速度。如果我们说PS3和X360的玩家是这个市场的传统消费者，那么Wii的玩家就是这个市场的新生代；

第二、公司与公司之间的合并，其最终目的是为了增强自身的市场竞争力，这个现象显然不是游戏业所独有，所以游戏业的这种合并案也没有任何特殊性。行业竞争的要求越来越高，但会不会高到和汽车行业并行的地步，我个人认为有点太看得起游戏了，我相信最终发展方向还是会形成目前的电影业的规模；

第三、小公司的作品是否重要，这个答案是肯定的。但同样可以肯定的是，虽然我们可以说好的创意可以脱离于技术力的表现，但更好的技术力显然是可以更好地表现创意，这两者之间是没有任何矛盾的。任天堂目前的成功，只是基于他们开拓了新的市场，这就是创意的力量，但假以时日，这些游戏如果能以更好的画面来表现，相信消费者会更加乐于其中。

最后补充一点：Wii的出现，还有一个意义就是提醒我们这些"传统玩家"需要更换一下思考方式，Wii的技术也许没有什么发展，但是他开拓的新市场却是前所未有的，一个良性的市场结构，消费者必然有高矮胖瘦参差不齐的各种需求，如果只是着眼于高端市场，那么这个市场只能走入死胡同。目前PS3和X360的开发模式的确让我们的游戏开发商有点难以接受，但这是属于市场转型和更新换代的一种阵痛，一旦这个市场步入稳定期，市场循环也就能走入良性化。

鬼冢英二郎

LU会员

对这位分析师的观点部分赞同。个人觉得一个游戏公司运营的关键就是技术和作品。在技术上，自然是大公司占有优势，而且他们作为一个成熟的游戏公司，所拥有的优势不可能只有技术上的，它们手中还会有很多一流大作。在技术上，一些新创办的和规模较小的公司，所占优势不是很明显，但在作品上可就不见得比大公司差了，技术高，没有好的作品也是枉然。所以，我的观点是：自由游戏创作者和小公司们的作品是很重要的，但作品质量一定要过硬。小公司在未来游戏业发展的道路是布满荆棘的，但并非没有出路。不要忘了，现在的大公司，当初也是由小公司开始起步的。

余生一坠

LU超版

不管是合并还是吞并，都是商战中的事儿。那些厂商的股票归谁，股东们挣了钱怎么分，作为玩家的我们最多也只是看着"XXX股票下跌/上升XX%"的句子稍稍感叹下世事无常，脑子里闪过的更多是对即将推出的游戏的期许。

越大的公司要考虑的因素越多，最怕的是原公司的强势游戏被新公司的发展方向牵扯。比如制作RPG这种既耗精力又要人手的游戏类型，小的公司越来越难完成。即使有微软这样的巨头在后面撑腰，在金钱和硬件方面给出足够的优待，但是《失落的奥德赛》仍然是神到细节末到，读盘问题，场景和系统的细节问题等都是不大不小的遗憾。凭借小胡子和他四处挖来的"经典"制作人组成的队伍能作出如此效果的史诗RPG，作为玩家还是欣然接受高高兴兴地进入游戏为好，再如"如果这个题材交给SE，那出品的作品定能XX"的这些想法还是省省，《FF》和《DQ》的无数相关作品就已经够他们忙的了。

在次世代主机游戏开发费用还是天文数字的时代，靠创意生存的小公司大多是由名制作人撑腰。比如小胡子，比如水口哲也，再比如……还有多少健在的？在对水口哲也的采访中当被问及如今小制作公司何去何从的问题时，水口如是答道："一些东西只有小型的公司才能完成，我们的目的不是扩大公司规模，而是将重点放在如何将现有的力量发挥到最大的限度。我不能预测未来将带给我们什么，但我希望靠我们自己的创意和风格在游戏业立足。"从她充满信心的话语中我们能看出小公司的信念，不管他们经受着何等残酷的商业考验，能作出一款款以创意为卖点的出奇制胜的游戏时，喜欢它们的玩家还是祈祷这些小游戏制作公司还没被那些商业巨头死死盯住并准备伸出攥满金币的手吧。

方寸

LU管理员

本年度最大的"合并门"事件，似乎距离我们普通玩家很遥远，其实不然。大厂商间的合并也许可以为成名大作继续巩固地位，可以制作出之前让我们根本不敢去想的"梦幻组合作品"，但多少会因为合并导致某些制作部门的重组以及制作理念形成的差异，一些小众类型的游戏作品可能从此就真的销声匿迹了……对整个业界来说这样的强强联合更能促进和谐，但我们更需要的是百花齐放，业界只剩下几个"霸主"，这对我们玩家未必是件好事。我这也可能是杞人忧天了，往好处想的话，可以预见到在这种趋势下，未来的游戏产业结构会因此作出很大的调整，一些曾经的大型厂商会逐渐集团化，在这个集团下各个小厂商仍然把持着自己的理念和制作水平，为玩家创作出丰富多样的游戏，但愿是这样。





茶客

大厂商的游戏，为了保证销量，都固定在一个圈子里。尽管能吃回头客……比如我所深爱的《口袋》系列……但多一些新鲜血液加入也有利于业界发展。

——任家亲卫

小公司和自由创作者是业界的新鲜血液，没有大的商业公司那么功利，可以说是新人（新公司）追逐自己梦想的舞台，只不过他们所面临的困难也更多，淘汰也更残酷。

——gelgoogfs

游戏界需要不断创新，参与的人才越多越好。大厂商可以多留意一些有想法的工作室，收购之后提供技术支持，新意资金两不误，还可以形成自由开发者的良性竞争。

——☆DevilMayCry☆

游戏不是光靠钱堆就一定能堆出来好东西。（和电影一样）。

——luyigy119



FASHION BAR

文编 光年 旋木　美编 chisun

本月的《休闲吧》将重点为你介绍来自加拿大的一帮有趣的游戏制作人，他们在讲究大投资、大制作的游戏环境下仍然坚持了独立原创游戏的理想。今年在由他们举办的一次游戏比赛中冒出了一个疯狂的想法，要求所有游戏的像素尺寸限定在256x256的范围里。在现在看来如此微不足道的小尺寸能玩出什么样的新花样，赶紧一起来看看吧。

新潮数码

文编：光年

马里奥赛车



相信大家都对《马里奥赛车》相当熟悉。不过现在这款可是货真价实的“实况马里奥赛车”。这款轨道赛车是按照1：43的比例制作的。目前有马里奥和瓦里奥两个死对头的版本。随赛车还可以购买20英尺的赛道。这可是有着任天堂授权的产品，如果你是“马车”的真fan，那还等什么?



可编程机器人



新年将至，一款叫做RoboBrothers人型机器人也悄然而至。他/她内建20个伺服电机，因此会走路、会踢腿、还会来一段摇摆舞，相对于机器人来说它的价格不算贵，499美元（3701元人民币）足矣。 此外，该机器人支持遥控和扩展接口。到底他/她还能干些什么一鸣惊人的事儿，可能是你在买下它之后得好好琢磨一番的事了。



橡果MP3

EverGreen公司的MP3播放器，外形和橡果很像，尺寸只有28x35mm，有趣的全木外壳，1G容量的内置闪存。兼容MP3、WMA、OGG。相比苹果那种未来数码感觉很强的设计来说，这款MP3可能会让你感觉离自然更近了一些。

便携引爆器



如果你看过很多科幻电影，那你一定对其中的某些按下一个红色的大按钮就启动自爆程序的情节印象很深。现在你也可以随身带上一个有着大按钮的引爆器，当你酷酷的翻开透明的保护盖之后，按下红色的按钮，就会有爆炸声传来。当你心情不好时，或许“自爆”一下是个很解气的方法哪！



百叶“窗”

别被这个百叶窗欺骗了，它只是一盏灯而已。这个采用冷光背板做为光源，再加上百叶窗片伪装成窗户的Bright Blind，不只看起来真像窗户，还可以很好的还原百叶窗的感觉。原因是你可以调节它光的强度，从而模拟出清晨、午后或是傍晚的种种光线变化，如果你像我一样也对于房间里少扇窗感到不满，不如买下它自己在墙上“开”扇窗吧。



TIWE

有时候时间并不只是一种规则，它也可以很有趣。比如这只LED显示的钟表，自然状态下我们只能看到一些白色的小球随机的在屏幕中游动，想看时间的时候，只需要稍微用力的摇晃它或者轻敲它的玻璃表面，这些圆球就会各就各位排列成指针的样子来指示时间。值得一提的是这款手表的设计者是年轻的中国设计师吕中方。



游戏耳机



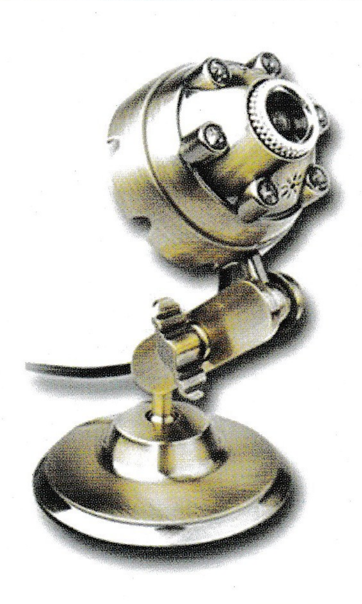
大家都知道，玩游戏需要发烧级别的耳机系统，这款来自Astro的A40耳机套件就满足了你的需求，不但拥有高质感的材料，可以完全包裹耳朵，带来强悍的5.1声道音响效果，同时内配有一个混音器，可以按照要求混合声音效果，包括杜比以及环绕立体声音效，套装价格249美金，不过你也可以拆开来购买，同样可以独立工作，价格分别是耳麦199美元，混音器129美元。

抽风鼠标

鼠标可以说是本栏目的常客了，这个经典的外设让无数设计师都想在它身上搞出点新花样。现在来自G-TECH的设计师来了，他们推出了这款内置风扇的光电鼠OptiWind。和其他讲究设计的产品一样，配置倒不是很高，只有800dpi的分辨率。如果你像小编一样属于打完一局游戏满手是汗的人，真该考虑弄一个抽风鼠标试试了。



蒸汽朋克摄像头



尼莫船长又回来了，继显微镜和笔记本电脑之后，现在又一款蒸汽朋克系列的摄像头正式登场了。不过相比前两款作品的高昂售价，这个摄像头要便宜得多，只卖12美元。它的分辨率为640x480。尽管性能一般，但想到它超复古的外形，把它放在桌上进行视频一定是非常有意思的体验。

文编：光年

独立游戏的“小”灵感

Kokoromi和他们的实验游戏

如今的玩家早已习惯了《最终幻想》和《战神》式的大制作游戏。画面精美、场面华丽，高投入高产出式的好莱坞生产方式逐渐成了游戏业的主流，但这种趋势也让电子游戏渐渐由多元化走向了单极发展的道路。Take-Two游戏公司的首席执行官Feder认为现在电子游戏已经成为了一项资本集中型的生意。换言之，没钱就别做游戏。

不过游戏业并不是只有循规蹈矩的家伙，在加拿大的蒙特利尔就有这么一群游戏开发者，他们有个共同的名字——Kokoromi。他们有自己的目标“创造小型的实验游戏，鼓励拓展游戏业的创造性游戏，并把游戏作为一种艺术形式进行推广。”Kokoromi在去年的11月曾经举办了第一届独立游戏制作比赛，而今年的11月他们又带来了第二届，名为“GAMMA256”。参赛的游戏要求很简单“画面限制在256x256像素以内，可以支持X360手柄操作。”这么小的尺寸，能做出什么好游戏？我们来听Kokoromi说道说道。

Kokoromi



●你们都来自哪里的？是怎么开始进入游戏这个行业的呢？

达米恩：我来自圣地亚哥。最早学的是编曲。实际上，这才是我所学的专业。几年之前，我开始了业余的游戏编程。从我还是个孩子起，我就接触了电子游戏，不过我总是在朋友的游戏机上玩游戏。

辛蒂：我不记得我什么时候开始的。我曾经在南安大略湖做过网页设计师。我还曾经设计过游戏和聊天室。当我到了伦敦以后，我开始对由用户自己创造互动内容的媒介感兴趣，而游戏正是其中最有趣的一种。在我正式进入实验和艺术游戏之前对于这一领域已经观望了很久。目前我做的还主要是写作和策划展览等工作。

斐尔：我是土生土长的蒙特利尔人。我对游戏的热情始于1988年的圣诞节。当时是我爸给我买了一台NES和《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》、《俄罗斯方块》三款游戏。从此游戏就一直伴随在我的人生道路上。这是个可爱又可恨的事儿，就像游戏也有好有坏一样。

希瑟：我是从奥斯丁到蒙特利尔的。三年前我在得克萨斯（我是个典型的美国人，在奥斯丁常驻之前喜欢在各处晃悠。）从上世纪90年代末我进入学校学习计算机通信，从那时起我已经开始把游戏作为自己的专业方向了。如果说我最早玩的游戏，那得算是棋盘游戏、街机游戏和雅达利2600。

●你们是怎么聚到一起的？

达米恩：我碰到希瑟是很多年以前在一个写歌的网站上，之后遇到了通过希瑟认识了斐尔。2006年1月份我们一起合作了一款叫做《Lapis》的游戏。

辛蒂：我是在加拿大举办一个小展览时遇到希瑟的。之后通过她结识了斐尔和达米恩。

希瑟：我和斐尔曾经都在育碧的蒙特利尔工作室工作。

●为什么会想到建立Kokoromi？

达米恩：Kokoromi的组成是在我们一起对合作制作《Lapis》的经验进行讨论时

提出的。我们觉得我们相当喜欢那种体验，我们还想再做一次。我们都感到组成一个独立游戏小组的主意不错。我们把小组的名字定为“Kokoromi”，那是日文里“实验”的意思。

希瑟：当我和斐尔、达米恩一起制作真正令人兴奋的项目时，就好像有一种独一无二的魔力一样。我们制作这个项目的时间相当的短，尽管遇到了大量的技术难题和设计上的困扰，最终我们还是做成了。我们都有很强的力量和个性，最终我们合力完成了单凭一个人做不到的事。我想大家都有这种感觉，并想继续下去。

斐尔：是啊，很明显我们又在一起工作了。我们就想，嘿，让我们给自己弄个官方的名字吧。这就像是给自己贴上一个标签。

希瑟：今年夏天我们把辛蒂也拉入了进来。因为我们都很喜欢他在今年2月份组织的一次8位游戏机的游戏截图展览，而且她也很快接受了邀请。

●能给Kokoromi一个清晰的定义吗?

达米恩：它实际上就是一个小团体，里面的人都喜欢独立和实验游戏。我们都相信这个世界需要有更多的独立的和艺术的游戏。因为目前游戏业的状况实在让人不满意。

辛蒂：我想我的观点更积极一点——世界需要更多的独立游戏，只是因为它们的确很惊人。

希瑟：不只如此，我们有种动力想去为游戏做更多的事。不管是自己制作游戏，是启发其他人来做游戏，还是仅仅引起社会的注意。要让实验游戏和独立游戏能够得到更大范围的文化性的讨论。因为尽管是在蒙特利尔这样的有如此多的游戏开发者并且文化艺术汇集的地方，这两样东西之前却从来没有真正的走到一起过。

●参加GAMMA活动的设计师们所制作的游戏画面都被限定在256x256像素以内。为什么你们要做这样的限制？你们原来还想了什么别的限制条件吗？

达米恩：我们选择了这样的限制是针对目前次世代游戏的极端逼真和高分辨率的画面做的。我们想让人们知道用很有限的画面仍然能做出真正有意思的游戏。游戏的本质说到底还是游戏方式，而不是单纯满足视觉需求。视觉上的享受只是一时的，但好的游戏方式才是游戏体验中最有价值的东西。

辛蒂：像素表现的风格玩起来还是很有趣。这一规则实际上也有种怀旧的意思，让人想起那个每个人都会玩游戏的时代。我想这种精神目前还是在一些掌机上有所体现（NDS或是其他什么）。有些游戏玩起来很轻松，但是并不一定就简单。就像是Jason Rohrer的《旅途》，我们很有可能因为过于追求逼真的视觉效果，而忽略了很多游戏潜在的东西。

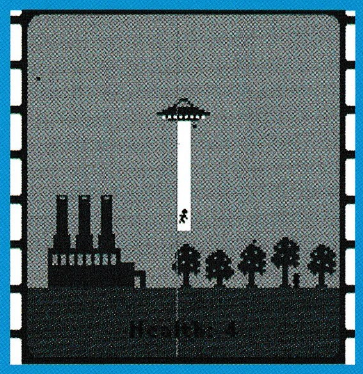
希瑟：开始是我和菲尔一起制定了这个规则。我记不清是不是当时还想了什么其它的限制，因为这个很棒的限定已经完全不需要我们再去考虑其他的限制了。我们原来还想设置的更小，比如128或是其他的什么，但是最后我们决定还是给创作者更多的自由。所以他们可以自由的设置自己作品的画面比例。最终的规则是“GAMMA 256”，特点很鲜明，所以也很有吸引力。

斐尔：原来的想法是像素限定为16x16。我们觉得可能过于极端了，最后大家都同意用256，结果也很酷。我们收到一些反馈说256x256的分辨率太高了，实际上限制并不大。的确如此，我们希望创作者自



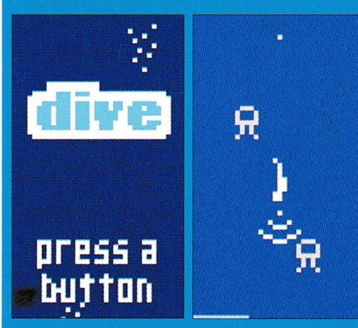
Kokoromi的成员在GAMMA256现场

GAMMA256入围作品



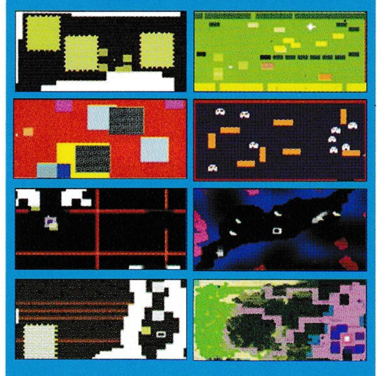
恐怖行星　制作：Nick Sheets

游戏中你要扮演的角色是……飞碟。尽力躲避地球人的子弹，用光束一个一个吸收所有地球人！当地球人被吸收时，还会有挺黑色幽默的台词比如“I'm too young……”



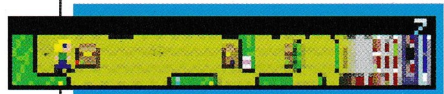
下潜　制作：namako team

你扮演的是一个白色潜水员，在一个风和日丽的日子，一头钻进海里。目标很简单，尽量下潜，越深越好，在途中画面下方的氧气槽会不断的减少。你可以通过和友好的海洋动物接吻得到氧气，还可以发出超声波驱逐章鱼和鲨鱼，或是召唤海豚。一款玩过之后心情很好的游戏，但也很有挑战性。



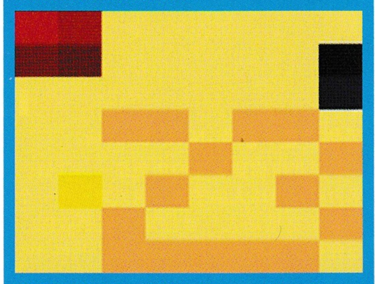
单像素冒险　制作：Mark Johns

游戏的主角只是一个像素点。玩过游戏之后你会发现游戏的场景意想不到的丰富。有记忆点，有同伴，有各种冒险环境。游戏的大小仅有5M，如果要做抽象版的《塞尔达传说》大概就是这个样吧。



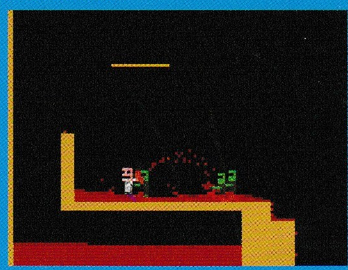
旅途　制作：Jason Rohrer

你能想象一段477K的程序可以描绘你的一生吗？游戏时间只有5分钟，从新生到死去，其中有爱、有诱惑、有弯路，有模糊的未来和不断积累的记忆。在100x16的画面里，你可以不断探索前行，与其说这是一个游戏，不如说这是一个寓言，很有想象力的展现方式。



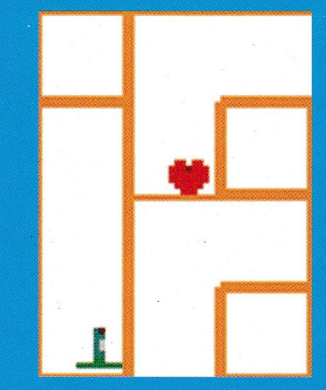
躲避俱乐部　制作：James Montagna

整个游戏展开在难以置信的8x8像素画面里，游戏的诀窍只有一个，不停躲避别被撞到。尽管游戏很简单，但真正玩起来却激烈异常。



血腥僵尸　制作：Petri Purho

用手中的割草机和汽油屠戮僵尸，救出女友。游戏中甚至还需要用僵尸的血解谜，尽管画面尺寸很小，却血腥无比的游戏。作者是恐怖片的超级粉丝，当你看到丧尸在割草机下血花四溅、泛滥成河的画面时一定会对我说的深信不疑。



爱心先生　制作：Jimmy Andrews

可爱的解谜游戏，通过旋转重组空间追寻爱。尽管主角只是一个之间两条腿的小绿人，却乐趣十足。

您可以登陆levelup.cn下载以上游戏的试玩。

己给自己设置限制，并且创造出自己的画面比率。结果就是，有的创作者总共只用了1024个像素。

●为什么你们要为参加GAMMA活动的设计师们设定限制呢？是为了表示有限的条件下也能创作出好的游戏吗？或是你们认为这样的限制反而对艺术家有利？

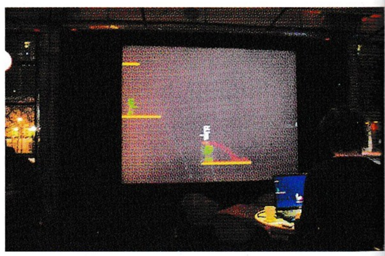
达米恩：我是一个坚信有限制才能激发出创造力的人。这个世界上最难的事就是当有人告诉你“你可以做任何事”时，去决定做哪件事。一旦你给自己加上了一些限制，你也就明确了有哪些可能性。这会让你更加集中的思考你能做什么，如何才能做到最好。否则你可能会想追求过多的细节、功能或是其他的什么，最终牺牲了整个作品的质量。

辛蒂：我认为这也是精彩之处，这会让制作者们思考这种限制下可以做出什么游戏，怎么才能做出一个好的游戏。比如，去年我们音乐主题征集游戏，会让人们思考在游戏中我们该怎么运用音乐。而今年你得去想想为什么每个游戏非得是一样的画面比例，为什么我们总认为旧的主机是被技术淘汰的。

希瑟：限制本身就是一个挑战，一个谜题。很多游戏的开发者都会喜欢智力上的和创造力上的挑战，或是喜欢跟其他的开发者进行竞争。当人们得到公开的召集去创作一款相当有难度的游戏时，这种动力真的很重要。

●你们曾经想过去帮助那些参赛的游戏做一些商业化的尝试吗？你们比赛的其中一个限制就是必须可以用X360的手柄玩，这么做是为了表示那些游戏在家用游戏机上也能玩吗？

达米恩：我们选择了X360的手柄是因为这



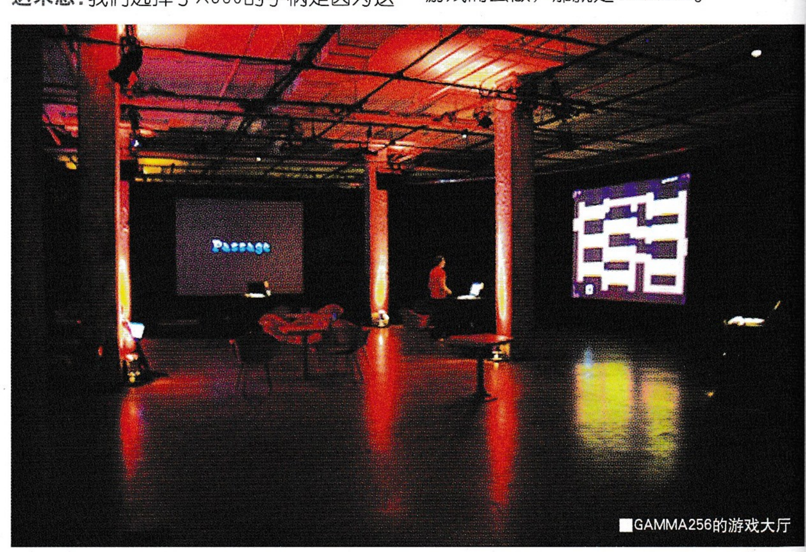
▲在GAMMA256现场用大屏幕玩《血腥僵尸》

样可以设置一个标准，让所有参赛作品的游戏都可以用相同的控制起来操作。在第一次的GAMMA01上我们曾经收到到过两款用XNA开发的游戏。（XNA是微软发布的游戏开发平台）。我们不想去排斥那些使用XNA开发游戏的人，而且我们的确需要一个手柄的标准。

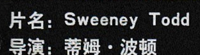
希瑟：另外和DualShock不同，X360手柄对于PC来说是即插即用的。当然除此之外如果创作者想的话，他们附加对于其他控制器的支持我们也欢迎，比如键盘和鼠标。支持X360的手柄只是我们的最低要求。你可能想知道干嘛不干脆规定只要支持键盘就行了，原因是在游戏展示的现场，我们用的大屏幕，可能需要一个远距离操作的手柄，这样手感也更好。

●辛蒂，在GAMMA上你说会支持“商业自杀的游戏”。我想知道你是怎么理解这一说法的？为什么你觉得这很重要？

辛蒂（大笑）：我所谓的“商业自杀”游戏接近于非商业游戏。当人们问起那些游戏会包装出售吗？我可能就不那么感兴趣了。我喜欢的游戏是那种人们在制作时不会在乎谁会去买它，这个游戏会不会创出品牌，或是会不会有大的游戏公司看了之后会给我一份工作。因为如果你真的想要那些，就走开。如果你只是因为喜欢制作游戏而去做，那就是GAMMA。



■GAMMA256的游戏大厅



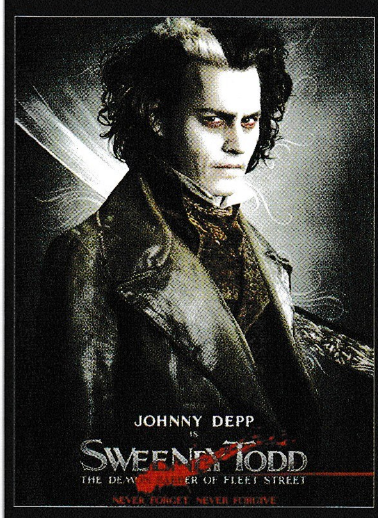
文编：光年

电影空间

理发师陶德

美国 惊悚 MOVIE

片名：Sweeney Todd
导演：蒂姆·波顿
主演：约翰尼·德普、海伦娜·邦汉·卡特、艾伦·里克曼、蒂姆西·斯鲍尔
上映日期：2007年12月21日



故事讲述18世纪下半叶，伦敦陷于贫困、犯罪和无序的深渊。陶德在“舰队街”的馅饼店二楼开理发店，他用剃刀接连杀死顾客，并把人肉卖给楼下的馅饼店，与馅饼店女掌柜共同牟利。不料附近有人抱怨说，“馅饼店的地下飘来恶臭”，因此警方介入调查，将两人逮捕。

看点 导演蒂姆·波顿的电影总是黑暗阴郁又不失纯真，这部也是一样。如果你看过并且喜欢他之前的《断头谷》，那么这部《理发师陶德》应该也很合你的胃口。和近年来的《芝加哥》、《梦幻女郎》一样，电影采用了音乐剧的形式，外加经典的搭档约翰尼·德普和海伦娜·邦汉·卡特，相信会带给给你新鲜、诡异、黑色幽默的观看体验。

魔法奇缘

美国 魔幻爱情 MOVIE

片名：Enchanted
导演：凯文·利玛
主演：艾米·亚当斯、詹姆斯·马斯登
上映日期：2007年11月21日

本片采用了动画和现实拍摄相结合的呈现方式。在童话的动画世界中，公主爱上了英俊潇洒的王子，王子也对公主的美丽仰慕倾心，两人爱火愈烧愈烈却引起了王子的母亲——邪恶皇后的极大不满。女王轻挥手指，公主便被驱逐出了这个梦幻的童话世界而来到了现代的都市——纽约。由此，影片转入真人拍摄。现实的物欲、虚伪、浮华一拥而上的取代了童话世界的纯真。公主在陌生的环境无比的迷茫和无助，这时一位风度翩翩的律师向她伸出了援手。公主在现实中也没有了童话的至死不渝的专情，在与律师相处中不禁对他芳心暗许。但童话的恋情在现实中是否依然能够存活？这是公主心中最大的疑问。带着这个疑惑公主开始了漫长的人间探索。而另一方面，王子也在苦苦寻找公主的踪迹。于是，童话与真实，背叛与坚持，理想与现实，真爱与浮欢交织出一段别具一格的魔法奇缘……



看点 真人与动画的结合技术已经非常完善，剧情依然延续了迪士尼手到擒来的小小的磨难加上大大的幸福，如果你在一月需要一部全家欢式的电影。那么《魔法奇缘》是个不错的选择。

神探

中国 侦探惊悚 MOVIE

导演：杜琪峰、韦家辉
主演：刘青云、安志杰、林家栋、林熙蕾
上映时间：11月29日



两名警员到树林查案，结果一名警员王国柱连人带枪失踪，另一名警员高志伟平安而回，失枪却接连牵涉不同的抢劫谋杀案。重案组督察何家安受命调查此案多月毫无进展，何家安决定找旧上司，已退职的陈桂彬(刘青云)请教。

陈桂彬是破案天才，手上从没破不到的案，多年前因自切一只耳朵给退休的警司，被认定患上精神病而被退职。陈桂彬跟妻子张美华本已过着隐世生活，何家安出现让陈桂彬才能得以发挥，沉睡的心热炽起来，妻子却当丈夫是疯子。

陈桂彬初次接触高志伟，即认定王国柱已遇害，高志伟就是凶手，但杀人动机则有待调查。何家安奇怪陈桂彬的判断，陈桂彬说出自己有“看”到人内心阴暗面的能力，还有看到人因犯错而“遗失了的人格”。

陈桂彬的办案方法奇特，例如，会重返案发现场扮演凶手和受害者去感受两者的心态，意图找出动机，过程不断的违规犯戒，为何家安带来不少麻烦，最后更不发一言夺走了何家安的配枪……

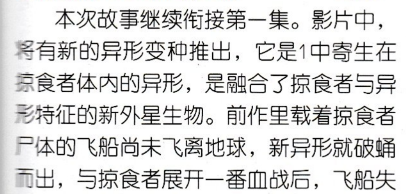
看点 本片很有银河映像公司早期的感觉，阴郁、残酷、出其不意。由于特殊的人物设计，也使得这部电影笼罩上了一层神秘主义色彩。既然叫《神探》当然是侦探片，不过本质上更强调心理惊悚。

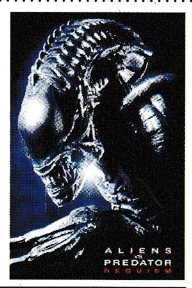
异形大战铁血战士2：安魂曲

美国 科幻动作 MOVIE

片名：Alien vs. Predator：AVP2
导演：柯林·斯特劳斯
主演：莎莉卡·艾普斯
上映日期：2007年12月25日

本次故事继续衔接第一集。影片中，将有新的异形变种推出，它是1中寄生在掠食者体内的异形，是融合了掠食者与异形特征的新外星生物。前作里载着掠食者尸体的飞船尚未飞离地球，新异形就破蛹而出，与掠食者展开一番血战后，飞船失控坠落在美国一西部小镇，掠食者则全军覆没。为了围剿新型异形，掠食者母星派新的援兵来到地球，于是，我们赖以生存的地球，又一次成了异形与掠食者的血战现场……





看点 美国人似乎对这种大乱斗的题材乐此不疲。就像中国的关公战秦琼，谁胜谁负不重要，看完之后让人长出一口气，感叹现实生活多美好才是此类影片的最大宗旨。

萨维奇一家



主演：菲利普·塞默·霍夫曼、劳拉·琳妮、皮特·弗莱德曼
上映日期：2007年11月28日

两个兄妹有着各自的生活，有着各自的麻烦，各自居住在两个城市。在父亲突然患上了老年痴呆症后两人又都不得不去照顾父亲，重新聚在了一起。在这一过程中，他们重新认识了家庭的责任和亲情的意义。

东京塔



主演：小田切让、树木希林、内田也哉子、小林薰、松隆子
上映日期：2007年4月14日

影片改编自Lily Franky的同名小说——那部赚人热泪的畅销小说《东京塔，妈妈和我，有时还有爸爸》。故事朴素地讲述着母与子、社会与个人、时代带来的变迁，影片充满了对已故母亲的深情，毫不造作地击中观影者内心最柔软的部分。



在levelup.cn的博客上，小编看到有位读者写了这样一篇日志，说他在看了上期《城赛星座》上对金牛座桃花运大好的描述后很不以为然，可有一天，没有自信的他却在舞蹈课上被一位陌生漂亮的女同学邀请为舞伴。哈哈，我来看看，1月份牛牛们的运势可是——浪漫哦！那么请继续加油吧。

1月星座运势



白羊座
03/21-04/19
Aries

游戏态度：忍耐

年关岁末，无论工作还是学习上总是会出现些令你难以预料的麻烦，让你觉得难以开展，倒不如将喜欢的电影游戏动漫都先搁在一边，努力将手头积压的事情一件件处理完毕，迎接一个轻松的假期尽情享受。

推荐游戏：《大众高尔夫 便携版2》
推荐理由：随时拿起放下，轻松不较真。



金牛座
04/20-05/20
Taurus

游戏态度：浪漫

金牛座的憨厚与老实可能会在这满是节日的时节吃上不小的亏，平时可以稳扎稳打，但那些节日中的不够浪漫也许会让你在追求女生的道路上遇到麻烦。偶尔也需要学习一些绚丽的小技巧来为生活添光增色，那么幸福就在眼前。

推荐游戏：《啪嗒嘭》
推荐理由：一边乐克乐克，一边啪嗒嘭。



双子座
05/21-06/21
Gemini

游戏态度：周旋

双子善于用不同的面处理不同的关系，但也正因为这样，总是会患得患失，扮演着吃力不讨好的角色。就像玩游戏一样，新年里大作如云，你又想玩这个又想玩那个，是专修一个还是继续周旋不错过任何一个，就看怎么去把握了。

推荐游戏：《陆行鸟的不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫》
推荐理由：进了迷宫，您一个人慢慢转。



巨蟹座
06/22-07/22
Cancer

游戏态度：牵挂

本月的射手们总是心有所想，心有所挂，彷佛被一条无形的线给牵绊住，担心某件事情的进度、发展，虽然这样常常会使你无法真的放下心情，享受自由的时光，但有所牵挂的心情也是一种不错的人生体验。

推荐游戏：《最终幻想4》
推荐理由：穿梭时空的又一次感动，魂牵梦绕。



狮子座
07/23-08/22
Leo

游戏态度：热闹

爱热闹的狮子座当然不会错过各种活动邀约，新朋友旧知己你都有办法把大家聚在一起，而且还能玩的开心不已。对于我们，大家聚在一起，少不了的自然就是游戏，独乐乐不如众乐乐，你的家庭娱乐中心准备好了吗。

推荐游戏：《大家一起玩！南梦宫嘉年华》
推荐理由：大家好，才是真的好。



处女座
08/23-09/22
Vergo

游戏态度：沟通

节日本该是亲人团员相聚的时候，但也容易产生矛盾，处女座就会经常被家事问题所困扰。偏偏这些问题又不是一时半会可以解决的，剪不断理还乱，互相接触太少也许是问题的所在，多沟通多理解是最好的办法。

推荐游戏：《我的模拟人生》
推荐理由：游戏人生，也可以很温馨。



天秤座
09/23-10/23
Libra

游戏态度：敏捷

是不是刚要去尝试，发现别人已经早了一步。天秤座的你总是会感觉自己慢了一拍？不是你不知道该怎么做，而是你得花上比过去更久的时间才能组织你的想法。所以锻炼并保持清晰的头脑，需要时一迸而出吧。

推荐游戏：《摇滚乐队》
推荐理由：让思维在音符间跳动。



天蝎座
10/24-11/22
Scorpio

游戏态度：节约

这个月的天蝎们所要面对的最大问题就是：钱到底是花到哪些地方去了？虽然一个月的工资不高，零花钱不多，但也不至于连个方便面也吃不起吧？唉，这来势汹汹的游戏大潮，地主家里也没有余粮啊。

推荐游戏：《SuperLite2500 深红房间》
推荐理由：便宜不贵，FLASH游戏完美移植。



射手座
11/23-12/21
Sagittarius

游戏态度：健康

年底工作一股脑的挡在你的面前，但愈是慌就愈是乱了方向，更加糟糕的是，一不小心，生病又来给你的烦躁生活推波助澜。所以，整天窝在家里陪ACG的朋友们，换种健康的方式宣泄你的压力吧。

推荐游戏：《Wii Fit》
推荐理由：游戏机中的健身机，玩出健康。



魔羯座
12/22-01/19
Capricorn

游戏态度：放下

完美主义者在这个不完美的世界上总是那么容易明媚忧伤，你想把事情处理的漂漂亮亮，到头来却两头不讨好。与其唉声叹气，不如放下完美的重负，轻松的去获取简单的快乐与不完满的成就感。

推荐游戏：《星之海洋 初次启程》
推荐理由：3代噩梦般的收集，这次回归原点。



水瓶座
01/20-02/18
Aquarius

游戏态度：谦虚

自信满满的你是否在新的一年看见了更高更远的目标呢，但还是俗话说的好，万事开头难，自信是万万不可缺少的，但也不是惟一需要的。过分的信心爆棚会让你在开始的路上举步维艰，你需要的是小心谨慎的策划。

推荐游戏：《勇者别嚣张》
推荐理由：为“勇者最嚣张”而努力吧。



双鱼座
02/19-03/20
Pisces

游戏态度：缘分

工作学习无法尽如己意的鱼儿们，幸好在爱情里还能找到一些体贴的安定。工作加班，也许最晚一班回家的地铁里就可以遇上一见钟情的异性，为了考试而不得不去自习的教室角落也许也有你梦中的另一半。

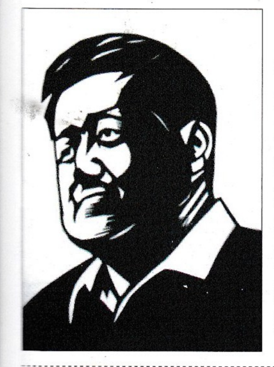
推荐游戏：《GT赛车5 序章》
推荐理由：请用另一个名字，跑车浪漫旅。

文编：旋 木

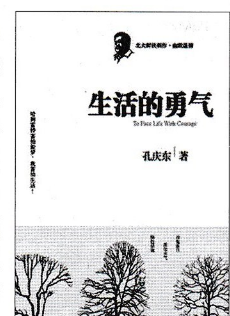
城寨书房

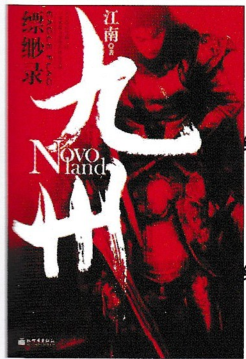
生活的勇气

●作者：孔庆东 ●出版社：长安出版社



孔庆东，人称“北大醉侠”，北京大学中文系副教授。祖籍山东，1983年自哈尔滨考入北京大学中文系，后留校任教；1998年以《47楼207》风靡大江南北，被誉为追忆学生时代青春文学的巅峰之作。《生活的勇气》为孔庆东2006年9月－2007年9月的年度新作结集。此书幽默温情不减当年，所涉内容更显宽广深刻。在高雅与通俗之间进出，游刃有余，如鱼得水，经常出其不意地大转弯大撒把，把看似风马牛不相及、八杆子打不着的东西放进一锅“烂炖”，插科打诨，东拉西扯，却是令人齿颊生香，取得不同凡响的效果。上半句还高山流水着此曲只应天上有，下半句就跳到下里巴人的吃喝拉撒中去了，但是形散而神不散，看似不正经其外，却是悲悯宽厚其中。让你开了眼界，长了学问，懂了道理，读完还能偷着乐。

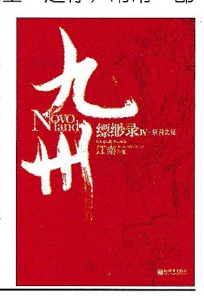




九州·缥缈录III：天下名将
九州·缥缈录IV：辰月之征

●作者：江南 ●出版社：新世界出版社

英雄们即将相遇， 武神铁青色的手在冥冥中拨转他们的方向，沉默已久的乱世之轮重新开始运转了…… 九州是由中国人来创造的一个奇幻世界，所以它一出生就从血脉中具有了东方的神韵。当年江南联合写《悟空传》的今何在等著名写手一起策划九州，企图通过大家的共同合作书写一部中国人自己的《龙与地下城》奇幻史诗。而这其中，由江南书写的《飘渺录》无疑是最引人瞩目的一部作品。熟悉江南作品的人都知道，他素有“坑王”之称，常常一部作品还没写完，没了灵感就没了下文，然后转去写其它东西，只留下读者苦苦的等待。在离第二部作品两年之后，江南终于带着《九州·缥缈录》的最新章节而来。无论你是第一次接触还是等待良久的读者，这两本书都不容错过。



文编：光 年

音乐茶座

郭采洁

●专辑歌手：郭采洁 ●发行公司：华纳唱片
●发行时间：2007年12月20日 ●语言：国语



这个21岁的女生创作并演唱的《I Remenber》的确给人留下了很深的印象。悠扬的旋律和清新的唱腔把这首英文歌演绎很好听，而中文歌曲《I Need》又让你见识到了她充满爆发力的另一面。或许现在这个大四的女生还默默无名，不过相信她的同名新专辑《郭采洁》会为流行音乐的舞台上增加一个全新的优质偶像。

北纬66度

●专辑歌手：许茹芸 ●发行公司：种子音乐
●发行时间：2007年11月21日 ●语言：国语



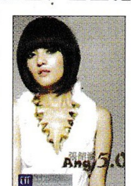
当年以《泪海》、《如果云知道》、《独角戏》、《日光机场》、《我依然爱你》、《你是最爱》、《真爱无敌》、《只说给你听》等等数不尽的金曲红遍两岸三地的许茹芸已经整整三年没有推出自己的新唱片了，今年加盟种子音乐后也只是推出了一首单曲“好听”。在万千歌迷的热切期盼下，终于在2007年的年底，许茹芸即将推出多年来的首张专辑《北纬66度》。

Ang 5.0

●专辑歌手：张韶涵 ●发行公司：福茂
●发行时间：2007年12月14日 ●语言：国语

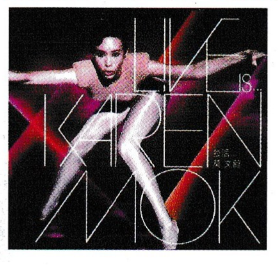
《Ang 5.0》专辑主以女神主题为出发点，而新专辑的造型风格强调时尚、性感、浪漫、俐落和运动风。主打歌《我恋爱了》是一首强调速度感的高难度歌曲，也是张韶涵首度尝试极速的摇滚曲风。

首波主打歌《我恋爱了》为偶像剧《公主小妹》中备受歌迷们喜爱的插曲，由王雅君作词，黄淑惠谱曲。这首情歌具有重摇滚的曲风，丰富多层次的编曲，加上张韶涵变化多端的独特唱腔，让人一听就有甜蜜恋爱的幸福感。



拉活...莫文蔚

●专辑歌手：莫文蔚 ●发行公司：新力博德曼
●发行时间：2007年11月30日 ●语言：国语



这张专辑强调生活就是现场，全新专辑等于一个“随身携带的演唱会”，专辑曲目就是整个演唱会的RUNDOWN，每放一次就像在心里、在家里还原一次整场的演唱会，不论是白天晚上，浴缸或者操场，想LIVE就LIVE，随时让你听到“10首活生生的情感现场”！，莫文蔚本来就是属于舞台的，她在台上的自信、笃定与表演上的创意在这一张都有最充分的发挥：用莎士比亚经典台词来饶舌RAP，用国乐跳探戈， 上海怀旧＋俄罗斯旋律，国乐琐呐＋舞曲，这张专辑的确是一次新鲜的体验。

WEBSHOW 精采网络文章选读

本栏目文摘性质的文章均有稿酬提供，请作者到如下网址提交信息，我们将在收到信息后的三个月内核实发放。

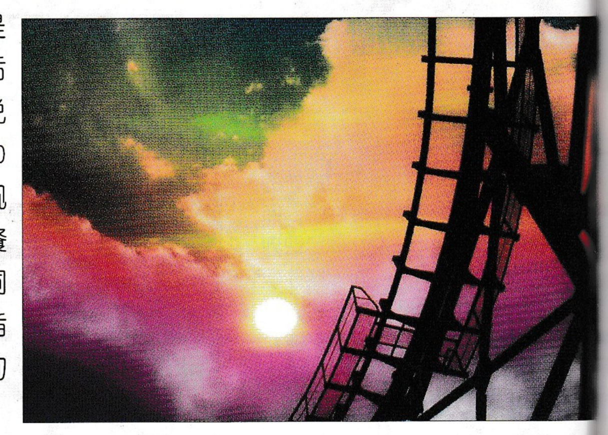
http://www.levelup.cn/levelupbook/

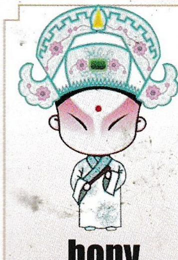
相信在我们的读者中，作为“80后”一代的应该不在少数，而通过网络和各种媒体的热炒，“80后”这个词也一时成为热点，本期的专题，就请来了5位“80后”的朋友一起针对网络上流行的“80后的50个特点”说说自己想说的话，看过之后，你是否也有话要说呢？《E文章》栏目中关于“有趣婚俗”和“交通处罚”的小短文可以让你了解世界各地不同的风俗习惯，其他精选的文摘希望也能博读者一笑。游人生活收录了游戏城寨玩家博客中记录情感的文字，无论悲伤幸福，都真实再现了游戏中人的爱情。最后的原创文中仍旧收录了李珍珠为大家献上的温馨情感散文，结合同作者之前两篇文章观赏，效果最佳。

文编 旋木　美编 chisun

80后 我们有话要说

“80后”，仿佛一夜之间，这个词充斥在了网络和媒体的各种版面之中。批判、赞扬、论道、叛逆、立志、谩骂，不管是自我独白还是旁观者清，都有如此多可以说的内容，如此多，以至于当小编想要为这个专题写个开篇的时候反而无从下笔（明明是敲键盘，还说的自己“下笔”这么有情调，果真80后这一代已经很少有用笔写东西的习惯了），无话可说了。嗯，在众多关于80后的论调中，这篇《80后的50个特点》给我留下了很深的印象，举例子打比方列观点的长篇大议论文已经让我们读不下去了，这种快餐式的罗列也许正和我们的胃口，看到某一条，点头同意或是激烈反驳，共鸣也好，吐槽也罢，或者干脆插科打诨游离于话题之外，说上几句，都是证明那些句子是在形容我们80后的态度。





hopy
（下文中简称H）

据相关资料显示，1985年出生人口20429326人，其中男10598460人，女9830866人；　我就是多出来的那767594分之一，暂时。

上小学的时候，上大学不收费；我们上大学了，上小学不收费了；我们不找工作时，工作还是分配的，我们要找工作时，想糊口都没得干；我们不买房时，房子是分配的，我们需要买房子时，已经根本买不起房了；

而随着祖国不断改革成长起来的我们，被有关专家们不由分说冠上一个称号：80后，评头论足，嬉笑怒骂。缺点，优点，只要你是那个“80后”，就得符合，就得认命。占祖国人口一小半的你们，是那样一致的颓废、幼稚、沉迷物欲、缺少理想、毫无毅力，温室里的花朵，爸妈怀里奶娃，一群永远长不大的娃娃，只会装13的娃娃，即将继承祖国未来的娃娃。

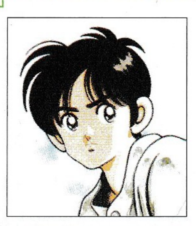
我的观点是：放屁！

出生于87年却大多数时间与八四年甚至更早时候出生的人一起学习生活工作的一介白丁。相对主流而言更喜欢非主流的事物。唯一崇拜并会努力坚持永久喜欢的漫画家是那位酷爱背着蘸水笔和画板在自己漫画里不停打广告以及经常画白页凑数的烂人&大神安达充。

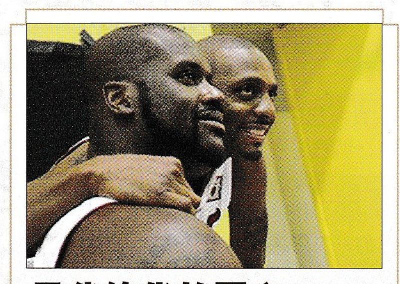
我不知道这个东西到底是怎么来的。它就像《奋斗》那部电视剧给我的感觉一样，打着80后的旗号不知道是要讨好谁，擅自加以揣测和细心琢磨接着卖力地表演一些他们自以为不装不小资本结果恰恰又装又小资到了极点的东西。这归纳里虽然不乏有我不得不同意的观点，但我对于那种自以为是洋洋得意的口气表示无法赞同甚至无法忍受，我不知道整理这样一份解剖报告的人怀着怎样的心态？是嘲讽？是怜悯？

我们这代无疑是全盘计划生育的一代，也是改革开放正式实行后享受较好生活环境的一代。我们经历了计算机和网络从希罕物到普及大众的过程，我们有着最好的环境去接触游戏动漫等一切被认为不务正业的东西，不再通过父母或者老师给予的教诲学习做人，而学会更加独立自主地思考，因此我们与长辈的沟通往往是以失败而告终，两代人之间的隔阂骤然从十年的量转变为了二十年甚至更多，然后我们不被理解。然则我们终究是被妖魔化了，接着我们也许会跟着妖魔化90后，以同样的心态。今年是2007年，最年轻的80后18岁，刚刚成年获得了公民选举权以及也许刚刚开始上大学；最老的80后27岁，正在职场浮沉筹划人生或者选定了今后相伴的那个人一起选着礼服考虑结婚。

我们到底是怎样的一代人？我希望不是由别人来告诉我们，而是由我们自己展示给世人。



白野威
（下文中简称B）



风华绝代的正义（下文中简称F）

80年生人，这么多条对照下来发现只有少数符合，俺不禁要怀疑，俺还是80后么？又或者，总结出这50条的原作者根本就是90后？代沟呐代沟……果真是 Time and tide wait for no man。

我对于80后的理解是这样地：作为一个忧伤的文学青年，我总是徘徊在爱与痛的边缘，左手倒影，右手年华，一梦三四年。夏至未至，梦里花落，君又知多少？人生就好比一座幻城，而我的悲伤，逆流成河。



kamui520
（下文中简称K）

86年生人。目前还在死大学生阶段，可惜已经是最后一年。无论是个性还是生活追求的都只是恣意和自由二词，拥有为数可观的众多爱好并且以后打算靠它们过活。网络生活大于现实生活的ACG爱好者，普通小花痴，不是宅。

有时我很耻于被人称作80后，有时又很想为80后平反。因为“我是80后”是客观存在的事实。

80后是怎样一代人？成长的年代比70后的贫乏多些，又比90后的丰富少些；信息的获取和冲击比70后的艰难稀少多些，又比90后资讯爆炸少些；对社会的要求和被社会的要求比70后的满足多些，又比90后的渴求少些……总之，80后是过渡的一代，这一代人中有青年创业者现在已经身价千万，也有脑残小孩现在还厚颜啃老；有人在网络上知悉天下，也有人到现在还觉得《读者》、《知音》道尽世间真相；有人还在孜孜追求，有人已然满足混吃等死的生活……80后的机会很多，比70后多了太多，却要看如何选择如何追求，否则只是渣滓一般地过活。

80后也许是最复杂的一代人，哪怕有50条之多，也只是80后这个族群的零星片段，不足以构成全貌。可是，又哪来的全貌？

多少人认为80后浑浑噩噩，但依然无法掩去一些成功者的光彩。又或者，有的人或许不能算成功者，但他清楚地活着，知道自己想要的，也是一种成功。

我很庆幸，在80后里我是拥有清澈目光能坚定清晰地一步一步走去的人。虽然也许我一辈子都不会出人头地，但是我知道，我会快乐。

小米·路飞
（下文中简称M）

84年生人，毕业半年，梦想是成为文学青年并遇上一个文学女青年。但博客长期不更新，杂草丛生，上个月的QQ签名是：当70后还没有把手中的枪交给80后的时候，这个世界已经被90后占领了；上班宅单位，几乎没有机会出差，下班宅家里，没大事不出门，长期缺乏和女性的交流，这个月的QQ签名是：省钱，做宅男。

目前从事于媒体工作，遥远的等待着30而立的那一天。因为自我感觉作为文学青年应该早熟，所以借用在80后中广为流行的星座学理论，84就是偏近于70年代的80后，所以兼有两者的共同点。但一个跨度是10年，一个跨度是1个月，所以认为不论是70后，还是80后，还是偏近与70后的80后，用一个范围把人框起来，都不靠谱。当然，毕竟那是同一个年代的人，多少有点时间的烙印，讨论一下也无妨，总比讨论天然属性决定的星座学靠谱的多，虽然我也在讨论后者。

1.打折卡比银行卡多

H：你以为自己是谁？比尔大门亲戚？球钱挣不到一个就想着打折积分换礼品，你大爷的生活才不要结果呢。只要玩？人生中最精华的20岁玩完了，你还有什么资本去潇洒剩下的50年？再说，我等宅男所入手的东西，那都不是区区一张卡片能打得到折的哦。

B：包里一共一张银行卡，工行石油卡。打折卡没有。银行卡的出现可以让人找得到真实的存在感，比如手指在键盘上乱敲的一切最终都能转化为帐户上的数字。不是每个人都能骚包到玩钱的地步，简单一点没什么不好。

F：贫困如我从不用打折卡，因为我血拼不起呐。每当看着工资卡上又多了一个0，心中总有小小的欣喜，这房贷总算有着落了。

K：其实这说明的只是商家的利润问题。先把商品价格翻个几倍，然后再一点一点打折，好让人心理觉得占了便宜。当然，最大的赢家还是商家。但没打折卡的确不行，那些价格标签是可怕的。只是我们不怕。这年头，还有多少人按正价买东西？哪怕一家新店进店第一件事也是问问卡怎么办。就算是买有定价的书，咱们还有当当卓越呢。

M：前几天还在论坛上看见一个帖子说，好几张打折卡借给朋友去把妹，因为妹子喜欢，所以朋友就做好人把打折卡都送给那个妹子了。显然那个朋友还不够好，那个妹子也不够狠，用别人的打折卡划别人的银行卡才是最流行的——嗯，那是90后的行为吧，从这点上来说，80后还是足够善良的。





2.不用皮革钱包，只用帆布钱包

H：名称：好皮的钱包
用途：16格包，存放当事人所有证件、现金、卡片，以及杂碎
材质：不详，貌似某种塑料合成革
价格：天朝币1.5元
入手位置：市区某小巷地摊
入手时间：2001年9月
目前耐久度：90

B：皮革钱包三个，红色的POOH黄色的GOLF和手工的小鱼。帆布钱包曾经买了一个，不到两天就连带里头的证件和几百块现金一起被顺手牵羊，至今仍有阴影。至于最便宜的，要属某个纸钱包。

F：理由同上，身无长物的我自然用不着钱包这么奢侈的东西。听说LV和GUCCI很贵，是真的么？

K：皮革钱包，那是暴发户专用吧。帆布又好洗，又能想换就换，那有什么不好？而且钱包越高档，遭偷的可能性也越高……反正我是帆布钱包派，虽然我现在用的是皮革钱包……

M：说实话，买个看起来好一点的皮革钱包之后，我就没有东西可以往里边装了。我的钱包很破，所以取钱的时候我总是小心翼翼不让别人看见，这个习惯可以防止钱财外露，但显得我很猥琐。嗯，那个用皮革的帆布派的谁谁谁，快把皮包送给我用吧，我保证把洋葱头的帖纸换成你的照片。

3.服装店老板会发短信告诉你新货信息

H：你见过宅男自己买衣服的吗？除了女仆装以外？

B：服装店老板的手机号码要来有什么意义？衣服这玩意跟鞋子一样，合不合脚只有自己试过才知道，中看不中用的实在太多，总之如果有闲就直接去街上逛了看中合意的去买，至于短信，大可不必多此一举。

F：恩，某某集贸市场的老板总是隔三差五的发短信给我：XX，快来啊，又有便宜货卖了。于是这时俺便像叶圣陶老先生笔下多收了三五斗的农民，屁颠屁颠的一路小跑去“人要衣装”了。

K：其实现在的商家无论大小都意识到了宣传的重要性……比如我的手机里就出现过两条连着的广告短信，一条是东方银座，一条是学校旁边的兰子小屋。当然，这样的短信多了就很让人反感，特别是在你想要睡懒觉的早晨……

M：有一次，我在家给打电话Papa John's订一个披萨，说完之后才发现自己忘了说地址，于是马上再打电话过去，想不到客服小姐用甜美的声音报出了我的地址，原来在第一次订餐时，他们就已经把手机号和地址在系统里面绑定了，商家就是这样服务周到。什么，这个问题是在说时装，不好意思，一般我在换季的时候一次性解决这个问题。

4.长期喝一个品牌的饮料

H：窝在沙发或者椅子里一边喝加冰百事可乐一边看动画或者打山口山，一天就这么过去了……

B：作为一个从小没什么定性的人，对于饮料没有刻意执着。家里时常存着椰子粉、咖啡、可乐、茶叶，想喝什么就自取，其实大多数时候嫌麻烦就凉了开水来喝。午休吃了饭回单位的路上会进超市饮料柜随机选一罐走人。

F：可口可乐，姚明的最爱？谁不爱？

K：这个我做不到呀。我的兴趣是把屈臣氏里所有新出现的不认识的饮料全部尝试一遍。虽然偶尔也会喝到芭乐汁这种神奇的东西……

M：错，我的爱好是把超市饮料柜台里所有的饮料喝一遍，有段时间特别迷恋纸包装饮料（我潜意识里面是很环保的），有个品牌出了个12星座的奶茶，我就各买了一盒放在冰箱里，也舍不得喝，虽然味道好像是一样的。



5.有一辆很少骑但很贵的单车

H：很少骑是不错，不过那是因为基本上不出门，就算要出门也是搭家乐福免费班车去采购一大堆零食口香糖奥尔良烤鸡以及2.5升装百事可乐回来，这么多东西40块钱买的自行车怎么驮得起，下了车肯定要喊个三轮儿的啊。

B：小学时家里到学校走路只需要两分钟，初中开始住校，一直到大学毕业都没有什么机会体验——而且这东西在我们这儿通常被称之为自行车。以前骑过的是家里爹妈的凤凰，我自己曾经有一辆，后来被我妈拿去送人了。

F：很多很多年以前，曾经有一辆崭新的阿米尼28速摆在我面前，可我最终还是失去了它。如果上天能给我重来一次的机会，我想对小偷先生说三个字：别碰它。

K：作为懒人的典范，能坐决不站，能躺决不坐，我向来是步行超过五分钟的距离都要去牵上我的小自行车……实际上，自行车是最自由的交通工具，停靠方便，通行便捷，想去哪去哪，想停哪停哪，不需要像私家车那样考虑那么多，维修费用也不高，而且还能锻炼身体。当然，不适用于北京上海这样的大城市……

M：记忆中的单车已经是很多年前的事情了，那辆后座上载过许多回忆的单车已经被小偷不知偷到了哪个角落里面。还有曾经在“宝马生活”里面看见一辆几W的自行车，好家伙，比QQ还贵，不过我有钱了一定买一个每天骑500米买蛋糕，不费油，又健康，关键是拉风。

6.至少拥有一个双肩背包

H：不装东西，只为了背着。

B：在经受了长时间单肩背包的折磨后还是认为双肩背包更符合人体工程学原理。不过有一个问题，背双肩之后总是会被人误解为初中生，所以那东西通常被我束之高阁，只有在出门旅游的时候才会重见天日。

F：没错，出去旅游的时候常常用到，每次总是要把它塞到装不下才志得意满的出门去。不过后来我总算明白了，你准备再多也没用，钱才是这个世界上唯一的硬通货。

K：我没有双肩包。唯一的原因是：双肩包没有很好看的。然则，为了旅行计划，我还是打算买个50L的登山包，只是这样的专业用具不用算在“双肩包”里面吧?

M：单位有个每天背着背山包上班的同事，而且，那包似乎每天都是满满的，如果被老婆赶出门，估计连回家整理东西的过程都免了，至于我，冬天了，外套口袋大，我装个钱包钥匙PSP外加些许杂七杂八就直接上班了，什么包都免了。

7.为接到正装出席的请柬而苦恼

H：从来不会有这种苦恼，因为从来都不会收到这种请柬——就算有，穿长袖T-shirt咋了，老娘还想穿伪娘装呢。

B：暂时来说没有这种经历，能够给我请柬的人似乎大多在读书或者刚刚开始职场生涯。倒是朋友可能马上会参加某两位高中同学婚礼，她正在烦恼。其实这样的情况下大多数人烦恼的并不是如何寻找得体的着装，而是红包里的数额。

F：苦恼的不是正装，而是那一个个红色炸弹。毕竟衣服是一次性投资，如果请柬频率太高的话，真的能让你欲哭无泪，本人就有倒贴两个月工资的惨痛经历。唉，谁叫俺那批同学都敢这拨结婚呢。

K：其实这应该是喜好问题。尤其就女生而言，谁不喜欢华丽的洋装?只是有适合不适合和敢不敢穿以及有没有机会穿的问题。我的衣柜里有可以伪正装的小洋装，我偏爱淑女屋和西门町，我也会在平常的日子因为高兴就直接穿一堆蕾丝去上课，只是真要我考虑价格高昂而明显我穿它的机会又不多的正装，那还是算了吧。

M：确实没有西装，确实最正的衣服是长袖T-shirt ，在审计所天天必须穿正装上班却在柜子里挂了无数休闲运动约会服的室友很羡慕我，况且，我不会有什么需要正装出席的场合吧，所以我很坦然。

8.可以没有电视机，但一定要有微波炉

H：不好意思，宿舍用电的功率拖不起微波炉这种奢侈品——另外，冬天洗热水脸干嘛?

B：否定前半句，肯定后半句。电视频道上的节目虽然变得越发低俗下等，充斥着八心八箭和无聊选秀，但好歹TVGAME毕竟需要它。至于微波炉，你们见过有比这更方便让人偷懒的工具么?

F：精神生活和物质生活哪个更重要，我认为，是前者。

K：电视对于我的基本用途以及唯一用途大概只是为了玩PS2，将来会多一个Wii。微波炉的确是填饱自己的最快捷方法，懒人都该人手一个。

M：没有微波炉，租房的时候房东没有留给我们这个家用电器，至于电视，因为我的显示器不能接Wii的色差，所以还是需要的，偶尔还可以拿来看看MTV台和足球赛。

9.如果戴眼镜，一定是扁平黑框的



H：请不要把自己的审美观强加到别人头上，虽然本人的眼镜也是黑框- -

B：黑框眼镜?从来不予考虑，看起来呆滞而无生气，总会让人想到若干年前某个黑着脸拿着教鞭准备抽人的家伙。如果要选的话，我宁可选被人认为不流行的金边眼镜，好歹能装一把斯文败类。

F：韩剧看多了吧，以为人人都是裴勇俊?拜托，这个时代东施效颦的故事还少么。

K：极其排斥扁平黑框眼镜。因为完全没有美感= =。真不知道是怎么流行起来的……金属紫的细框眼镜我从初二用到现在，仍然没有觉得有换的必要。

M：我的眼镜是无框的，最后换过两次都是，因为戴惯了无框换款式会觉的怪怪的，特别是和周笔畅以及哈利波特一样。

10.永远对自己的发型不满意

H：你才不满意你全家都不满意，半年进一次理发店就很不错了还是在老爹老娘再三催促下才去的，天生一张帅脸，什么发型都好看，没办法啊。

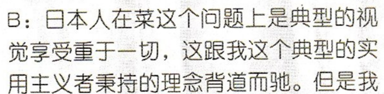
B：如果说自己经常不照镜子，会不会被人唾弃……好吧，经历过小男式蘑菇头以及长发直发卷发的洗礼，发现其实这虽然重要，但没重要过自己的懒惰。一想到如果要选择烫头就会起码百无聊赖地等上半天就很崩溃。

F：俺的发型千年不变的都是板寸，所以也就无所谓满意不满意。好打理，易清洗，俺一直爱它。

K：不如说我永远对流行不满意。我只喜欢长直发，去理发店只是为了修修参差的发尾，但总是有自作聪明的理发师给我削薄打碎或者别的什么奇怪的样式然后告诉我这是今年流行。我每次只能懊悔着边付钱边提醒自己：下次出来剪头发一定不能带书！不，PSP也不行！

M:遗传，备受脱发的烦恼，考虑什么发型问题太奢侈了，难道作为一个80后要提前那么多考虑什么……，噢，我不要。

11.对日本菜，要么非常喜欢，要么非常讨厌



H：苍天和料理店的妹子可以作证：我去那里的主要目的是和漂亮和蔼的服务员姐姐们聊天而不是吃那些完全不符合四川人口味的可以淡出鸟来的所谓高级料理，没有什么食物可以比得上校门外的烧烤和学姐楼下的串串香。

B：日本人在菜这个问题上是典型的视觉享受重于一切，这跟我这个典型的实用主义者秉持的理念背道而驰。但是我完全能够忍受，真正让我犯恶心的是棒子料理，吃了一顿之后肚子一整天没消停，打死不吃第二次。

F：日本菜只有肠胃功能牛掰的强者才能适应，我明显还够不上级数。另，芥末的味道实在太难闻了，素来不喜。

K：想了想，我还真说不上喜欢还是讨厌，喜欢是喜欢甜点和寿司，讨厌是讨厌价格。然则既然我不吃日本菜也能活得很好，而且我每次吃饭都能自主选择吃什么，那么我何必对一派菜系说喜欢还是讨厌呢？

M：日本菜吃不饱，而且我不习惯辣人的芥末和腥味的生鱼片，显然我不是非常喜欢，但也说不上非常讨厌，因为吃不饱，所以显得精致，所以价格昂贵，要讨厌的话大概就是这种关于日本菜的逻辑吧。

12.在任何表面上都可以睡着，除了床

H：只要给我一台能看电子书的掌机，保证10分钟内入眠，巴甫洛夫的研究结果可不是吹的。

B：只要我困，哪都行。床是个好地方，上面虽然偶尔会被堆上满满的书，翻一个身都能被硌疼个半死。但是总算被子暖，枕头软，把书转移到地上之后还是可以让人放心塌实地睡个好觉，而且能翻来翻去，那叫一个自在。

F：困倦的时候，即便在颠簸的公车上也能酣然入睡；不困的时候，躺在床上睁大眼睛辗转到天明。不过有一次，我再困也强迫着自己千万不能睡，那是去年的清明——为我外婆守灵的三天三夜。

K：早上翘课给自己的理由永远都是：反正在课桌上在床上都是睡，当然要选择睡得舒服的地方啦。但是晚上，如果不是直接把自己累到和野比一样沾了枕头0.3秒就能睡着，那么掐电的夜晚，我还是会在床上玩小P整通宵的……

M：对，上床的时候我精力充沛，毫无睡意，但也应该看到起床之前我对它是多么不离不弃，对睡觉是多么的渴望。在床上睡不着觉纯属扯淡，地铁、电影院、沙发、办公桌睡了那么多觉下来的感受就是，不如床上舒服。而且一上床就精力充沛也是为将来做准备啊，哈哈！

13.所有电器都不看说明书

H：嗯……买了新主板的时候还是要看一下接口说明的……

B：相机和手机被迫看过，结果看了跟没看差不多。反而是自己折腾之后更便于理解和使用。但是不得不说一句，像父母那一辈愿意看说明书并加以研究的人其实有的时候比我们更了解这些电器的隐藏功能。

F：当然要看，现在的科技产品越来越先进，不看说明书万一来个误操作导致电器损坏就后悔莫及了。还记得么，《风姿物语》里操纵不死树的大魔王胤禛就是因为不看说明书才会败在死猴子和白起手下的。

K：这年头像我一样买什么东西必先研究说明书的人果然越来越少。感叹一下他们少了多少乐趣……

M：我记得那时候我的PS2买的是港版，拿到手之后，我强忍住一大堆游戏碟的诱惑，开始钻研PS2的说明书，那些个英文啊，我都不认识，但我还是坚持一页页的翻看，直到把英文的部分翻完，出现繁体汉字……

14.生日礼物一定有安全套

H：你才是好人，你全家都是好人！

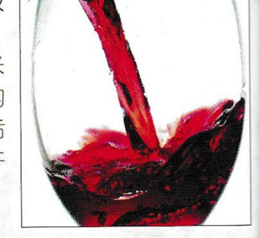
B：这玩意都得让人送？就算是传说中的冈本超薄也要不了什么钱。性不是玩笑，绝大多数时候有道德底线的约束，同样伴随着责任和情感寄托——而且如果有人送我这个当生日礼物，我就当场灌了水给丫扔过去。

F：你打算送我什么牌子？杜蕾丝、杰士邦还是第六感？俺可是很挑剔的哦。还有不要忘记，我最喜欢草莓味的。

K：我连安全套都没碰过的啊！！T T

M：没有收到过，期待……

15.不喝红酒



H：装13也不至于这样吧……老板儿，一件雪花！

B：最爱的是青城山道观里的自酿米酒，最厌恶的是某次吃自助餐喝到的劣质并且疑似过期的啤酒。前者饮后陶然自得，后者喝完吐个半宿。至于红酒，虽然被赋予了太多小资情调，但睡前一杯绝对够味。

F：我最喜欢红酒，酸酸甜甜的，好喝又不腻。当然后劲也大，一点不输俺们的五粮液。啥？你对我说只有人头马、轩尼诗才算红酒？呃，对不起，那你就当我喝得的是掺了酒精的葡萄果汁好了。

K：喜欢红酒，厌恶白酒，喝的最多的还是啤酒。

M：不喝红酒，喝不起伏特加，喝不了红星小二，不过被某人暗示了之后觉的高脚杯加番茄汁很王道的感觉，吸血鬼都是很美型的……

16.去24小时便利店的时候比超级市场多

H：白天能出门就很不错了，参考第五题。至于晚上么……好吧，便利店卖夜宵么？

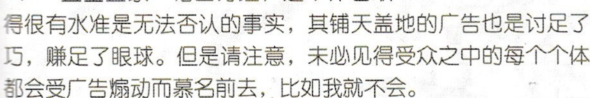
B：在选点分布上，便利店绝对比大型超级市场灵巧得多。显然与其赶个两站跑去易初莲花或是欧尚又或是家乐福，来得远不及到楼下的东风小超市方便。

F：楼下就是7–11，而最近的华润超市要走100米，那你说我会选哪个？

K：作为夜行动物，在学校里半夜突然想喝酒吃东西的时候就尤其怀念在朋友家抽PS2抽到头晕脑胀半夜3点穿着拖鞋和睡衣摇摇晃晃去楼下7–11买关东煮的日子……当然，如果超市能24小时营业且离我家很近的话，我还是会选择便宜量又足的超市的……

M：在N久之后去了一次超市之后发现24小时便利店卖3元的易拉罐可乐只要1.9，原来这个特区城市的物价和我家乡的小城市是一样的啊，我误解了那么多年，发誓再也不去24小时便利店了，但一天之后当我看完日剧发现渴了且非碳酸饮料不能满足我的时候，我还是去了24小时便利店，因为我突然口渴的时候已经是凌晨1点了。

17.经常骂宜家，经常去宜家



H：骚尼有太多理由让我们不爽，但那里东西的颜色和形状总是深得我心。
必胜客有太多理由让我们不爽，但那里东西的颜色和形状总是深得我心。
苹果电脑有太多理由让我们不爽，但那里东西的颜色和形状总是深得我心。
嗯，有专家称使用苹果电脑的人智商比使用PC的人要低上一点点，以此类推——

B：“宜室宜家”语出诗经，这个译名取得很有水准是无法否认的事实，其铺天盖地的广告也是讨足了巧，赚足了眼球。但是请注意，未必见得受众之中的每个个体都会受广告煽动而慕名前去，比如我就不会。

F：宜家太远，我只去华东装饰城。虽然这边的东西只比宜家便宜那么一点点，选择多那么一点点，来回烧的汽油少那么一点点。（不过我还是要表扬一下宜家，上门服务真是体贴又周到）

K：骂宜家是因为贵，但我们都知道这年头设计有多么值钱——为什么宜家卖的小框子小垫子就是比菜场10块钱3样的小框子小垫子漂亮那么多呢？然后，“漂亮”就是宜家和菜场之间的差价了。

M：宜家是去不起的——幸好我还知道，我经常骂KFC和麦当劳的东西是垃圾食品，但每次都对所谓的加多少元送一个小玩意没有抵抗力，好吧，我承认我这境界还不如“经常骂宜家，经常去宜家”的人来的有品味呢。

18.尽量使用自助办理业务

H：参考11

B：通常来说取款时只要我的卡里基本维持整数，那就很少去排队；存款和转账时我还是习惯于去柜台确认。而且自助业务往往也是要排队的，毕竟这个世界不是为某个人而存在。

F：每当我去电信局给宽带续费总是欲哭无泪，啥时候电信也能完全自助服务呢，这样我的一小时就不用无聊的玩手机游戏打发了。（顺带赞一下神机N73，模拟器、jar游戏应有尽有，只有你想不到，没有它做不到）

K：我自始至终都跟别人夸赞招行的原因，就是因为一次在凌晨4点时一起玩PSOBB的美少年没点卡了我直接打电话把我异地的招行卡开通网上银行的全过程仅仅5分钟。虽然其实还是人工服务但比起其他银行要带上身份证去开户行开通服务已经美太多了TvT。

M：能不和人打交道就尽量不要，我很烦买碟买书的时候有人上来很热情的问你需不需要帮助，不过庆幸的是我还是会去24小时买贵的离谱的饮料，而不是在地铁自动贩卖机上买贵的非常离谱的饮料。

19.饿了就吃，饿了才吃

H：每天1点和18点准时感到饿的人路过。

B：曾经我奉行后者这一点，但是当我的胃开始翻天覆地地疼之后我认为之前的作为是愚蠢的决定。至于前者，我有零食，消闲时吃一吃没所谓。

F：大学时代一天五顿，现在俗事缠身饭量小多了，一天才吃四顿。

K：贫穷又败家的死大学生，不从嘴里抠点钱就没别的法子了，饿又怎么着？睡觉就不饿了……不过，身体健康也很重要，所以，能吃的时候多吃点，蹭饭才是王道。

M：以前学生暑假的时候每天早上9点被妈妈拉起来吃早点，现在上班每天中午都很准时的和同事一起去吃饭，这是习惯，如果人不是群居动物，或者我不是，可能真的就没有任何规律可言了，至于是吃还是不吃，要视于我而言，“饥饿”和“懒惰”哪个战胜了对方。

20.使用最多的称呼是同学

H：必要的时候，叔叔和姐姐也是很有效的哦-_,-+

B：对于平辈的男性称之为“师兄”，对于女性习惯先问好姓名年龄再称呼，免得犯忌。至于同学，同你个头啊，记得当年言必称“同志”么？谁跟你是同学。

F：以前我总是用同学来称呼不熟悉的陌生人，后来网上多了，渐渐的把它演化为“童鞋”、“筒子”。

K：在年龄差不多你又不知道其姓名的情况下，我们伟大的语言里没有比这个词更好用的称谓了。“喂”？太随便太不礼貌；“先生”？太过正式；“小姐”？你怎么知道对方理解的意思是你以为的那个？

M：不叫同学难道叫同志吗？感觉北方人喜欢用“哥们”，而这边喜欢用“靓仔”、“靓妹”，对我来说都不习惯，我还是喜欢用“同学”，如果不让我用，我只能用“唉”、“那个”之类很扭捏的词了。

21.路过有镜面反射的地方一定会关注一下自己的容貌

H：据有关专家研究报告介个是因为缺乏自信的缘故——缺乏吗？不缺乏吗？啊，那边有个镜子，照照去。

B：……其实不喜欢照镜子。而且坚持认为路过有镜面反射的地方就跑过去搔首弄姿的不是发骚就是自恋再不然就是自恋。

F：俗话说女为悦己者容，可俺是男人啊……所以别太在意自己的外表如何，收拾的干净清爽就行了。

K：普通情况下我总是想不起来我上一次照镜子是什么时候。毕竟只呆在寝室最多出去买个东西还基本就是穿睡衣出门的情况下，谁会在意我姿容如何？

M：早上来不及梳头，头发乱糟糟；晚上睡眠时间少，满脸痘痘，我有什么办法？虽然再怎么照我也就是那副宅男样。

22.至少两周才打扫一次卫生

H：曾经有一把真诚的扫把放在我面前，但是我没有珍惜，等到自己被垃圾埋了才后悔莫及……如果给我个期限，我的答案是：半年！

B：比起至少看起来微不足道的灰尘……我还是先考虑收拾一下我满屋满箱满床满地满桌的碟片和书比较好。

F：人人都知道我有洁癖，每天晚上必整理一次内务才能放心安眠。还是那句老话“一屋不扫，何以扫天下”。

K：基本上只有在达到可忍耐极限的时候才会动手，不过收拾东西我算拿手，所以也不讨厌干活就是。然则，我觉得如果RPG化的话我的人物基本属性就是一“懒”字……

M：以前住宿舍的时候单位会请一个阿姨每周来打扫一次，要是碰上那一天调休睡懒觉，我还总是抱怨一大清早闹得慌；现在搬出去住，总是把打扫卫生自我安慰推拖到休息日，但一到休息日一觉安睡到下午，于是……

23.喜欢玩小孩但不喜欢生小孩

H：拜大自己10岁的表哥所赐，连妹子的手还没摸过呢，洗尿布兑奶粉唱儿歌全套都会了……不过侄女儿真的很可爱啊，什么时候我也能有个自己的女儿呢？四十五度纯洁地仰望着天空。

B：生儿育女是一种责任，其实对于很多人来说也是一种乐趣。其实不是负不起责任，只是太多人考虑的是小孩出生后的事情，比如上学，比如工作……要知道，这年头房价涨成个天文数字，而且几乎一切都是自费了。

F：没人会不喜欢“可爱”的小孩子，自己不生，怕只是因为养儿育女的费用越来越高，导致平民百姓不堪重负。有人计算过，生下一个小孩把他养育到大学毕业，需要整整60万人民币，当然如果是儿子的话，你还要……oh my god，快点让无性繁殖成为现实吧。

K：讨厌小孩，世界上没有比小孩更烦人的生物。虽然我还不至于会建议把小孩都拖去人道毁灭，但我讨厌小孩的程度常常使我忘记我自己也是小孩变来的……

M：意识到自己还负不起这个责任总比什么都不知道好，就像我很喜欢小动物，但我从没想过养只小狗，因为我都不知道自己可以在这个城市待多久，我怎么对一个我只要养了就会养它一生的小狗负责呢。

24.不屑时尚杂志，只看潮流杂志



H：不屑时尚杂志，只看ACG杂志，你们看Milk、1626、Coldtea去吧，我们看UCG、ZJW、大众软件。

B：时尚跟潮流的分别到底在哪来着？现在偶尔买的杂志是爱乐人、中国国家地理，路过书摊说不定手一抖就会顺便再拎一本其他的各色杂志回家。

F：哼，你们只知道跟小资的风，一点内涵没有。too young too simple，sometimes naive我就不一样，我只看时尚杂志《UCG》、《游戏城寨》，我不屑潮流杂志——某和谐周刊和某中国影迷第一刊。

K：……谁能告诉我时尚杂志和潮流杂志的区别在哪里？反正作为一个不买杂志好几年的人我是分不出来……有网络后，我何必从杂志上获取资讯？就连杂志本身我也能从网上获取啊。

M：这些是什么杂志？对了，你们知道《游戏城寨》、《游戏机实用技术》、《掌机王》、《游小说》吗？

25.永远不知道自己的钱花到哪儿去了

H：看看柜子里满满当当的刚普拉米少女抱枕海报限定版，我的心里总是那样的充实-v-

B：老妈曾经叮嘱过我要学会记账。我因此浪费了数个或廉价或昂贵或硬皮或软面的本子，它们殊途同归，最终被我遗忘在了某个角落经历岁月变迁。最后我想说，其实我学会记账了，只是总没有想过把记账贯彻到底。

F：每当我年终岁末看到自己堆积如山的书、杂志和正版光盘的时候，总是痛悔：明年一定要抗拒住诱惑。当然，这没有用，同样的故事一年年在重复着……

K：我必须得记得清楚，因为败的东西太多了，基本钱一到帐就能一天之内消灭，然后剩下的日子靠泡面和信用卡……

M：请用信用卡， 每一笔支出都会被记录在案，一行一列，让你触目惊心。反正是月光，还是眼不见为净的好。

26.可能有两个手机，但没有一个座机



H：用ADSL也是要电话的啊，你有常识么？

B：座机应该在有了私房之后再作打算，俨然如我这般还住在家里的无房族还不需要这类东西，至于手机，其实如果要算上亲戚送我的那个的确有两个，不过那个一放歌就吵得有如山歌教的玩意我娘在用。

F：座机现在于我的唯一用途就是ADSL专用号。至于手机，除了可怜的严守一，谁会准备两个？一个还嫌不够烦么？

K：座机的用途还有一个就是被拔下来接电话灯。招电的夜晚，学生的最爱。

M：我租的地方的电话很奇怪，欠费了，可以打进来，但是打不出去，房东说不要理就可以了。于是我们偶尔接着电话，直到从某一天开始，中国电信以每两天一次的频率开始打电话友好的提醒我们去缴费，于是我们把电话线一拔，整个世界都清净了。

27.关我鸟事

H：谁能告诉我王菲生小孩的照片为什么可以卖到5万块一张？

B：世界不是缺少欢乐，是缺少发现欢乐之处的眼睛。知道如何贯彻这句话么，请搜索宋祖德，或者直接去各个门户网站的娱乐频道，在此首推天涯娱乐八卦。

F：各人自扫门前雪，休管他人瓦上霜。真的，现在这时代有些事情就算你想插手，怕也是有心无力。娱乐圈有潜规则，体育圈有潜规则，社会又何尝没有。我们只能相信“苦心人，天不负”，然后，先把自己分内的事做好再遑论其他。

K：八卦是什么，好吃么？

M：那些闲的可以多愁善感的日子里，我还是很关心这些的，那时候很喜欢整天播八卦新闻的东方卫视娱乐新天地的主持人陈诚，她是杭州人，在上外念研究生。

28.只去药店，不去医院

H：嗯……

B：父亲是个医生，所以估计这辈子去医院的次数被消耗得差不多了。对于一个没有什么医理知识的人而言，我还是有应有的觉悟，小病自己控制，不可控制立刻跑医院，自己的身体自己知道？胡说八道。

K：所以说身体好就是财富。你看，不去医院，能省多少钱和时间啊啊……不过如果去了医院就要做好心理准备，别光想着省钱了。虽然说一尸两命的事情咱们碰到的几率比较小，但不吃药有时候也会死人的。

F：每半年去体检一次。机器常年轰鸣都会有故障，更何况是人体这样精密的生理结构。所有西药都有或多或少的副作用，我一直是这么认为的。所以与其亡羊补牢，不如未雨绸缪。

M：某同事头晕，下午请假打车去医院，排队若干时间后被告知今天的号已经挂完，请于第二天早上再来。护士小姐还很友好的附带一句，“早点来哦，不然又挂不上号了。”我们几十万上下每秒，就被这样折腾吗？

29.最恨被人夸奖成熟

H：就你，怎么着？屁大点用处没有还一副老子天下第一的派头，以为自己是大阿哥啊？有本事下个月别跟老子要生活费自己挣去！麻辣戈比得！

B：上初中被人说是幼儿园大班，上大学被人认为是初中生逃课，到了工作单位被客户认为是高中小破孩儿。成熟？我没这机会。

F：多情应笑我，早生华发。

K：过21岁生日那天，最让我感动的事情是终于有人问我"小妹妹你高几了？"而不是"小妹妹你初几了？"

M：一次去理发，洗头的服务员随便和我聊天，说："你多大了，你还是学生吧，不到20岁吧？"我说："你们都喜欢把客人说年轻了，你看我胡子都没刮呢。"服务员继续孜孜不倦："上次有个客人也长得最多20岁，结果一聊，都30多了，现在人都包养的很好，看不出来，对了，你还不到30岁吧？"（注：这真的是发生在一次正常理发过程中的事情。）

30.痛恨人际关系

H：醒醒吧，阿宅……

B：人际关系不难搞，难搞的是有小丑上演劣质的戏码并要在你面前晃来晃去做足嘴脸，而且想给一个耳光的行为最后终将边为到嘴边凝成一抹伪善的笑容。

F：世事洞明皆学问，人情练达即文章。别把自己是宅男/宅女当作不懂人情世故的理由。

K：虽然是件麻烦事，但麻烦事并不都是坏事。

M：那是不错的。

31.不喜欢西藏、丽江，但喜欢香港



H：都不喜欢，家里最好。当然，如果能去秋叶原那也是不错的，不过从椅子到街口打车这段路貌似有点麻烦的说……

B：西藏、丽江？看着那些铺天盖地的无病呻吟文和圣洁论就反胃，再说丽江也就罢了，西藏那鸟地方人上去得缺氧，不一定扛得住高原反应，别浪漫了嘿，悠着点小命下江南不是挺好嘛。香港？一个弹丸之地房子和人还多得要死，没什么好喜欢的。

F：佛祖有云：随处恒安乐。

K：这几个地方都很美丽，只是美丽的地方不一样。西藏丽江美丽在风景，香港美丽在周边和HKCW。看你喜欢哪一种而已。总之，我是都喜欢的啦=3=。

M：只要能旅行，去哪里都成，只可惜，没了钱的时候我也没时间。

32.早晨从中午开始

H：我们的生活很有规律，只不过和你们时差几小时而已。

B：以前没课的时候是这样的，现在工作了有时候是有类似的想法，但毕竟不能这么任性。再说早睡早起身体好，这个真是金科玉律。

F：已经渐渐的不通宵不熬夜了，大学时代在天际的曙光亮起时才沉沉睡去的生活在离我远去。当然，赶稿的时候例外，俺是自律的撰稿人，最讲信誉。（某编辑，不要看，说的就是你，乃上次让俺困倦的码到三点的仇，俺永远记得）

K：任何时候都可以是早晨。关键是我几点睡的……虽然这样的日子快过完了，泪流满面……

M：80后大概有一半已经不是大学生了吧，我倒是想，谁不想呢。

33.不喜欢喝酒，但每喝必醉

H：醉不醉，得根据实际条件和当时的环境细细分析后再决定，你不想第二天醒来发现自己被赤身裸体的妹子缠上付打胎费但是却一点爽的记忆都没有吧。

B：恰恰相反，我喜欢喝酒，但没有一次喝醉。叫上朋友喝酒吃肉扯淡，真是人生一大乐事。至于醉，这是什么玩意，酒醉且存着三分醒，不过是借酒发疯、自欺欺人而已。

F：酒入愁肠愁更愁，抽刀断水水还流。

K：喝酒得搭配，比如夏天看片，冰啤酒，毛豆，麻小，就是人间至味了。通宵的夜晚，烧烤加啤酒也很不错。和朋友泡吧，不来点鸡尾酒怎么对得起自己？但是，何必醉呢？起码我没醉过，也没什么值得我买醉的。

M："我们还在那个为了喝醉而喝酒的年龄。"我曾经在自己的一篇小说中这样深情的自白到。

34.不敬酒，不敬烟



H：敬酒太麻烦了吧，直接灌才是真。

B：曾经做过，最终发现热脸贴人冷屁股的情况比较多一些，所以渐渐热情退却、心灰意冷，也就不干这吃力不讨好的事了。愿意要的自己拿，没什么大不了的。

F：我泱泱大国，最讲文明礼仪。礼尚往来，人之常情。

K：我干过最装逼的事情莫过于点了MORE拿来熏蚊子。

M："当我酒醉的时候，点一根烟，吸入肺中，瞬间变的清醒，烟是这个世界上最呛人的麻醉剂。"我在另一篇小说中这样深情的自白到。

35.拥有一种奇怪的固执

H：这不废话么，谁没有自己的习惯，照你这么说每天必然吃饭也算是奇怪的坚持咯？有病吧……

B：有强迫症，对于明明知道没有好结果的事情会依然坚持下去，最终印证自己的想法之后又会极其郁闷，每个人都有怪癖。

F：春观夜樱，夏望繁星，秋赏满月，冬会初雪。

K：我不固执，我把我坚持的东西称之为原则。

M：我坚持的东西太少，以至于我看到这一条标准时会很扭捏，很不好意思。

36.熟人面前是话痨，生人面前一言不发

H：遇到个手拿PSP的生人也是话痨，认识了数年的考研男顶多见面打个招呼——所谓话不投机半句多就是个道理。

B：陌生人面前也不是一言不发，只是话少，没有了解怎么敢乱扯，万一犯到别人的忌讳就麻烦大了。至于熟人，既然能相熟，肯定有共同语言，再说大家知根知底，对对方的承受能力也摸得一清二楚，自然话就多了。

F：有时候要让心儿接近，只需要你先踏出一步。

K：所有朋友都不相信我是个低调的人，但实际上，我真的几乎从来没有和人主动交往过。因为我完全不擅长跟陌生人说话……朋友往往是同一论坛或者朋友的朋友而来，总之必须要有交集，否则我也只有沉默的份了。

M：作为一个内向的人，我从来不擅长在一群朋友的聊天中，寻找话题。如果有一个人很会找话题并且不在意我不合时宜的沉默，不管是熟人还是陌生人，我都是个很好的倾听者。

37.经常故意使用方言

H：乌馊！亚楼！都西他？背刺你。哟西、衣裤走！红豆你？瓦卡他。艘西忒。西卡西。妈萨卡！呆一很大！卡卡得亏！拿路后头那你莫诺大！？那贼抠抠你？一台豆油口头？搜诺头力带四！

B：纯粹活跃气氛，用得最多的其实是京片子，还不大熟练。师兄里有个特别喜好模仿各地方言的，惟妙惟肖得很。

F：只有不懂人情世故的小孩子才会这样恶作剧。方言在亲近的人儿中用用无可厚非，若是在大庭广众之下还依然故我。对不起，这是对所有人的不尊重。

K：很少，因为自己的方言并非大的语系，只有回家的时候跟小贩讨价还价才会用到。

M：这个是媒体的原因，媒体就是为了好玩，但，不好玩，大家就不去看媒体了。我和我的一个室友是同乡，但我们已经几乎不用家乡话交流了，即使两个人在一起，因为，并不好玩。

38.不洗脚，只洗澡

H：作为一个男人，我很佩服这种勤奋——貌似半个月打扫一次卫生来着？于是替洗衣机默哀一下……

B：不说其他的，冬天睡觉之前怎么也得泡个脚才能舒筋活络吧？不然保证冷得哆嗦翻来覆去睡不下去。

F：有时候累得只想瘫在床上一动不动就这么一觉睡到天明。可惜不行，老妈总会拎我起来洗脚。

K：每天洗澡？我才没那么闲……整天窝在家干嘛每天洗啊……

M：那每天洗一次澡呢？

39.每天都有理由开派对，除了结婚



H：求妹子以结婚为目的和我交往吧。

B：不喜欢热闹，当然也不回避，谁愿意玩谁玩去，参加与否看心情。只是千万不要是什么文学青年现代诗社聚会就成，看着就酸得厉害。

F：派对是什么？我不懂，请你告诉我。我只知道，值得经常出来酌酒小聚的朋友，这一生中能有一两个就足慰平生了。

K：无论是派对还是婚礼都是劳民伤财的事情，参加可以，举办就免了吧。

M：对于这个我的感受不深，派对的话没有这种交际的圈子，结婚实在太遥远。倒是室友，她们很想要结婚，时不时幻想那一幕然后说出来交流，当然她们也不拒绝能认识帅哥的派对。

40.认为幽默感是做人的根本

H：敏锐地发现生活中的乐趣才能让你更加热爱生活。

B：做人的根本绝对不是这个可有可无的东西，心如果长得偏了，再有多少幽默感也顶不了用场。而真要说起为人根本，按老祖宗的教训来说，理、义、廉、耻，这四样随便哪一样都是。

F：幽默也是因人而异，有很多长辈并不能理解你的冷笑话。如果遇到这样尴尬的场合，还是做个乖宝宝安分守己些为好。

K：幽默感是充分条件，不是必要条件。没有幽默感的人也可以活得很好，甚至活得很幽默。你看周正龙就是，或者大熊猫也不错。

M：为什么这点被总结出来之后好像是在讽刺呢，是不是根本我不知道，但幽默感是很重要的。

41.为了不熬夜，不如就通宵

H：刚刚谁说自己生活很有规律只是比别人晚几个小时的？

B：如果为了玩，通宵不通宵完全凭个人意志决定，困了就睡，睡不着继续玩；但如果是为了工作熬夜，既定的目标完成不了，那就别想睡觉。

F：还好世界杯4年才有一次，所以我的生物钟才不至于紊乱。通宵干嘛？洗洗睡吧。

K：这种事偶尔做，但基本上还是不想强迫自己，困了就睡最高。前提当然是第二天没要紧事……

M：某天加班到凌晨2点，恰逢某游戏到来，而且第二天休息，所以决定在单位玩游戏到大清早搭地铁回家睡觉。在疲倦中玩游戏终于坚持到了8点，突然接到通知因为紧急任务，休息日延期。于是我就很自然的疯了……

42.五一、十一绝不出游

H：我不信妹子叫你陪她两个人去马尔代夫你会说不我要玩一路银新出的游戏，如果真是这样请与我保持5米以上的直线距离我不搞基谢谢合作。

B：其实春节我也不想出去……漫山遍野黑压压的人头，拎着大包小包拖儿带女的各色人等，想到可能买不到票还得站个数小时甚至数天说不定还要为此跟人干一架就很郁闷。

F：很多人都误会说黄金周出去旅游就是人挤人。我想用自己的亲身经历告诉你们：你们错了，端看选择的路线如何。不想随团的话自助游只要组织的好，一样其乐无穷。另，五一、十一绝对不要待在家里，古语有云：读万卷书不如行万里路。诚哉斯言。

K：曾经多次在五一十一期间给人当地陪……所以对于这点感触特别深刻……抽噎。

M：嗯，甚至周末也不想出门，人挤人的没什么意思，出门不就是为了买需要的东西，看需要的风景吗？哪天都一样，何必附属上人山人海呢。不过再这样现实的往下一想，就连单纯出门的想法都没了。我果然是宅男。

43.业余爱好中必有一项是睡觉



H：数钱数到自然醒，睡觉睡到脚抽筋

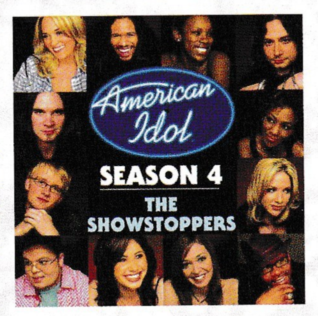
B：随时缺觉，随时补上。爱好休息是个好习惯，这一点上我觉得我不懒，只是惬意放松的时候总会自动进入睡眠状态而已。

F：不是人人都像流川枫骑车也能睡，也不是人人都有丘吉尔的本事：一天只睡3小时照样精力充沛日理万机。

K：能睡就睡，但我不爱好睡觉，因为我其他的爱好太多了，而睡觉会占用我其他爱好的时间……

M：我们困，所以我们想睡觉。

44.喜欢看选秀，喜欢参加选秀



H：有个妹子很深情的对我说："总觉得很多人都没有自己秀得好。"我很深情的回敬到："你完了……"

B：如果好看如美国偶像，那还是喜欢的，但是如果也就是好男儿水平，那也太没劲，唱歌跳舞演戏那倒是样样都上了，可是到底哪样选手在行？愣没看出来。至于参加，得了吧，小时候参加兴趣小组出去比赛还没够哪。现在上台不就被人当猴子耍么。

F：出门，左转天涯八卦，右转百度玉米吧，回见不送。

K：我总觉得选秀节目是最傻的娱乐节目，没有之一。

M：不看也不喜欢，但看见漂亮的妹子还是会在这个频道停留一会，比如什么CCTV模特大赛之类的。

45.出游永远不给自己拍照

H：百度图片自行搜索"自拍"，有很多惊喜等着你，不谢。

B：我奉行这样的一句话，并且与诸位共勉：拍照不照人，照人不照己，照己不照脸，照脸也打码，无码就不放。又不是每个人都有拍照的自信，再说实在被长辈们逢景必照的破习惯给折腾烦了。

F：苦命的我上次去青岛义务当了三天拍照小工。当然，最后某好心的游客大大总算让俺得偿所愿，留下纪念照"XX到此一游"。

K：存储卡和胶卷是有限的，出游玩的时间和机会是有限的，你看到自己的机会是无限的，所以我干嘛把有限的存储卡以及胶卷和出游机会浪费在无限的、我随时都可以做的事情上？

M：如果要理由的话，就是"自己不上照。"如果你不接受这个理由，还是苦苦逼问的话，那么"我长的丑，谢谢。"

46.常常玩消失

H：从来不消失而且认识很多从来不消失的人的路过

B：曾经常常逃课，在学生会的时候由于某种原因的确会使劲按下开关键，总之消失只对自己不想搭理的人施展。

F：有了手机这东西，玩消失？你想都不要想嘞。

K：很少。没大事我不消失。虽然手机没电也算是大事。

M：很久以前就有个朋友用四个字形容过我，"患得患失"，之以后的我对于消失也是同样的态度，可能就因为我太缺乏冒险精神了吧。

47.经常发呆

H：谁说我斗鸡眼？我只是把视线集中在一点以改变我以往对事物的看法，干吗？造谣我不行了，想抢我的位子？

B：我认为这就是睡觉状态的附属品。脑子里头突然会空一下，然后进入睁眼白日梦状态。通常道具？烟会成为这种状态的快速达成条件。

F：想到一个好创意打腹稿的时候经常这样神游太虚。

K：请上帝多拨我一点时间给我发呆，谢谢。

M：常常在怀念且珍惜那些空闲到可以多愁善感的日子的状态下发呆。

48.随便

H：在这个物欲横流金钱至上的和谐社会，用一份平静安详的心来应对外界种种诱惑方能得道之大乘净吾心之高远男巫阿弥陀佛观自在性申办若波罗蜜好吧我承认，以上是装13。懒就直说了嘛……

B：选择太多，无所适从，从家里人那里学来的词，有的时候赶时间，那就随便吧。穷讲究太多是要被人厌弃的。

F：世界上没有一道叫"随便"的菜。

K：原则以外的部分，何必计较太多？

M：其实我一直觉的这是一个很酷的词，"想吃什么东西？""随便！""唱什么歌？""随便！""要不要来瓶酒？""随便。"直到想要什么雪糕的时候真的来了一个"随便"的时候，我才意识到这种态度被夹杂着商业利益的嘲笑利用了，于是我开始强迫自己有所选者，说实话，别人问你什么的时候你脱口而出，自我感觉，很酷。

49.坚持认为自己不懂爱情



H：不错！我就是玉树临风赛潘安一朵梨花压海棠美貌与智慧并重英雄与侠义的化身风流而不下流性感而不令人反感号称铁齿金不换诚实可靠小郎君的小淫虫周伯通是也！求妹子交往orz……

B：省省吧，这有什么好坚持的，你可以懂一个词，一个句子，一种语言，因为它们相对而言是不因环境时间而有所改变的。但是自古以来，总有人为了失去而伤怀流泪，也总有人为了忘却而自我折磨。如果真有人懂，又哪有那么多痴男怨女。

F：莫说青春匆匆，青春匆匆醉红颜。

K：这个世界上又有谁敢说自己懂得爱情了？以及，爱情这种东西，可以"懂"吗？不过，虽然无法说我懂得爱人，但起码我懂得如何爱自己。

M：坚持认为自己不懂爱情，坚持认为自己懂得爱情，坚持自己在懂与不懂之间挣扎，在坚持与不坚持之间挣扎，在这些状态都被明媚忧伤的文字描述过之后，只要谈论爱情就是一种装B的表现，所以我们只欢乐愉悦的讨论推倒，这个世界是怎么了。

50.英语的听说能力大大强于读写能力

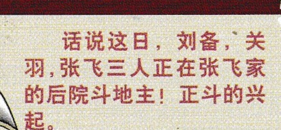
H：我不是说过方言给你们听了，还要怀疑我的语言能力吗？

B：其实这才是正常的，作为学习一门语言的顺序，应该先是听说，才是读写。再说电影对白可以结合影片上的具体情况进行推断和猜测，这跟英语水平好坏没什么干系，大多数靠的是经验积累。

F：Good good study,day day up.My english is very pool.好吧我承认，虽然大二就过了六级，但常年不用，基本都还给老师了

K：反过来。看的话还有时间想有时间猜，但听说的话恕我反应跟不上……电影和美剧，我都只看字幕的呀。

M：如果矮子里面挑长子的话，那么我承认，是的。



刘备关羽张飞 求职记

话说这日，刘备、关羽，张飞三人正在张飞家的后院斗地主！正斗的兴起。

刘备忽然长叹一声："两位贤弟，咱们老是这样玩下去也不是办法，得找点事做啊！"

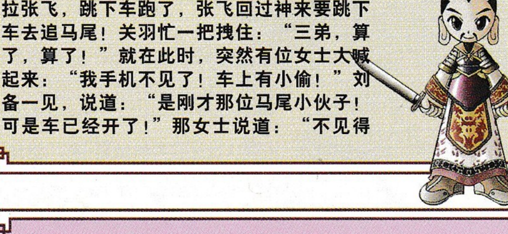
张飞说道："哥哥说的是，可俺多年不曾杀猪，这手怕是有些生了！"

关羽也说知道："那是，现在的超市什么东西都有买，我先前作的卖绿豆生计怕是不行了！再说哥哥你也不可能再去编草席卖吧！"

刘备说道："不然，现在的人才市场工作多的是，咱何不去看看呢？"关张二人连忙允诺。

于是，三人扔掉手中的扑克牌，兴冲冲地上了公车，直奔人才市场而去。公车上人是很多的！这就不必细表了！可苦了刘备三人！特别是刘备，不一会就汗流浃背了！张飞见了，扯开嗓门吼道："哪位起来给俺哥哥让个座！"要说张飞的嗓门，那可是大的没话说！想当年，一嗓子愣是把曹操手下一位大将活活震死了！可车上半天没人搭理他！为什么呢？因为人人耳朵里都塞着MP3听音乐呢？就是有些许没听歌的人，也是一个白眼漂过来："想坐，想坐打的士去呀！"

刘备见状，对张飞说道："贤弟，休要声张！我还挺得住，再说马上就要到了！"正说话间，车到站点，一位扎着马尾的小伙子嘴里喊着："让让，我要下车！"张飞块头大，正想侧身让位时候，马尾小伙说："傻冒，让一下，堵在门口搞球啊！"一扒拉张飞，跳下车跑了，张飞回过神来要跳下车去追马尾！关羽忙一把拽住："三弟，算了，算了！"就在此时，突然有位女士大喊起来："我手机不见了！车上有小偷！"刘备一见，说道："是刚才那位马尾小伙子！可是车已经开了！"那女士说道："不见得吧！"张飞一听："你说这话什么意思！"那女士说道："我看你们的嫌疑最大！刚才你们在这里挤来挤去的！说不准……"张飞可急了："兀那婆娘，你说甚么来着！小心俺一拳头把你揍出车去！"那女士毫不示弱道："怎么的，想打姑奶奶咋地，别看你小子长得五大三粗，姑奶奶一个电话，起码来三十个人！照样把你崽儿打爬下！你看你旁边这个脸那么红，不是做了亏心事是什么？"一席话把关羽也呛的脸红脖子粗！想说话又不知道从何说起！张飞更是暴跳如雷！一根根胡子都立起来了！



刘备见状，忙把张飞拉住："唯女子与小人难养也！何必与一妇道人家一般见识呢？大姐，你看看我们身上有手机吗？"说完，刘备，掀开三人的衣兜！这时，有人提议用手机拨打电话不就行了？于是，女人拨通电话后，一个男人嘻嘻的笑道："你手机不错，借我用用！"这样一来证明女人错怪了刘备三人！女人有些不好意思！兀自在哪嘀咕道："谁叫他(关羽)脸那么红啊！"

怀着一肚子的闷气，三人在人才市场站下了车！天，那人多的，人堆人，人挤人的！刘备三人掏出30元钱买了门票进去！只见各个台面前都挤满了人，到处都是填表的、咨询的！三人转了一圈，也没什么收获！为什么呢？用人单位首先要学历大专以上，其次工作经验两年以上！姑且不说张飞学历如何！但就关羽和刘备二人，论学历那可是学富五车啊！可就是没文凭！唉！再加上哥俩三个感情之深，一定要三人在一起工作！你说哪有那么巧的事呢？

过了半晌，刘备说道："贤弟，这样下去不是办法，我们兄弟三人不如各自分头行动见工怎样？不然别人说我兄弟三人居然找不到工作，岂不让人笑掉大牙！？"关羽和张飞一听，觉得颇有道理，当下就点头同意了！于是，三人分头各自去见工！

先说张飞，东张西望的，正在想找个什么工作合适呢？听见前面传来一阵喊声："招交通协管员啊！嗓门大就行！"张飞一听，嘿嘿，嗓门大就行，俺老张嗓门可大着呢！忙挤上前去询问具体工作细节，比如主要干什么！对方说，工作很简单，就是拿面小旗，在马路人行道上指挥行人过马路，红灯停，绿灯行，如果有人要闯红灯，你就吹哨子制止，当然，你嗓门大喊也行！看你块头这么大，嗓门也大，挺合适的啊！张飞一听，就这么简单！呵呵，俺就干这个！

再说关羽，在各个招聘摊位前挤来挤去的！也没遇到什么好的工作！突然看见一个摊位前全是人人高马大的人在哪！一打听，原来是XX十星级酒店找保安，要相貌威武，身高至少1.85M以上！关羽一听，嘿，这中啊！要说关羽的身材，那是没话说！身高足够，况且一表人才，相貌堂堂！威猛异常！面试人员一见关羽！也颇为满意，特别是对关羽的一张红脸！说往那酒店门口一站，绝对拉风！可是有一条，就是关羽必须把胡子剃了！说酒店保安，留着一把大胡子！成何体统！无奈之下，关羽只好同意了！

刘备一见老三，老二工作都有着落了！这心里急呀！刘备选的都是些高级管理人员之类的，要说管理，刘备那是没话说！毕竟当过皇帝啊！可别人要文凭啊！这可把刘备难住了。想我堂堂皇叔，居然找不到工作，想着想着，刘备不禁流下泪来！这可把招聘人员吓坏了！人家说："你别哭啊！"不劝还好，这一劝刘备哭得更欢，还发出声来了！招聘人员一见刘备哭得那个凄惨样，一拍大腿，说有了，你就担任我们公司催讨部的经理得了！刘备一听，忙收住眼泪，问具体干嘛的！招聘人员说："现在的公司嘛，都会遇到一些赖账的主，有钱就是不还，一问他，就一幅要钱没有，要命一条的无赖像！公司正为此事头痛的不得了，刚才看见你哭的这个凄惨样，你只要往那一哭，不愁货款收不回来！刘备听，就哭啊！那还不简单，哭是我的强项啊！于是，刘备就当上催讨部的经理了！

经过一番折腾，三人的工作总算有了作落。



有趣的婚礼

印度婚礼：为了祭祀

在印度教徒看来，结婚的首要目的是完成种种宗教职责，其中祭祀最为重要；但是，男子必须结婚生儿子才有资格向祖宗供奉祭品。因此，在结婚仪式上，夫妇双方为此念咒、祈祷、发誓，并且丈夫对妻子明确说道：我为了得到儿子才同你结婚。祭司等人也为此而祝愿他们。

丹麦婚礼：秘密进行

让我们感到奇怪的是，筹办婚姻会好几天，可却是秘密进行的，因为公开筹办会触怒鬼怪或引起他们的嫉妒。在婚庆快要结束的时候，人们把一大坛啤酒抬到园子里。新郎新娘的手握在酒坛上方，然后酒坛被打得粉碎。在场的适婚女子会把碎片捡起来，捡到最大的碎片的女子注定会第一个结婚，而捡到最小的注定会终生不嫁。

德国婚礼：砸碗盆图吉利

应邀前来参加婚礼的客人们，每人都带着几样破碗、破碟、破盘、破瓶之类的物品。然后玩命地猛砸猛摔一通，他们认为这样可以帮助新婚夫妇除去昔日的烦恼、迎来甜蜜的开端，在漫长的生活道路上，夫妻俩能够始终保持火热的爱情、终身形影相伴、白头偕老。

俄罗斯婚礼：叫苦不迭

婚宴上会有人大喊："苦啊！苦啊！"每当有人带头喊时，在场的所有人便会齐声附和，这时新人便会站起来，当众深情地一吻。没过几分钟，又会有人大声叫"苦"，新郎新娘便又站起来，再次用甜蜜的吻来平息亲友们的叫"苦"声……这样的"程序"在婚宴上至少要重复十几次亲友们才会罢休。原来，按照俄罗斯人的说法，酒是苦的，不好喝，应该用新人的吻把它变甜。

法国婚礼：浪漫简单

结婚前先订婚，仪式简单，一般由女方的家长宴请男方的家长及兄弟姐妹，也可同时邀请其它亲戚、甚至一两名好友出席。婚礼也已逐渐简化，但仍不失为最隆重的家庭节日，带有庄严神圣的色彩。婚礼由市长或他的一名副手主持，习惯上是在周二、四、五、六早9时至下午5时之间。婚后大宴宾客。

犹太婚礼：不忘圣战

祝福完毕后，新郎以右脚打破酒杯，象征对当年(公元70年)圣殿的毁灭的怀念以及提醒人们永远不要忘了当年耶路撒冷圣殿毁灭时的

悲伤时刻。但在现代婚礼中，人们则以此风俗来表示人类关系的脆弱，新生活的开始以及摈弃一切偏见和无知。



日本婚礼：传统的道教

在传统的日本道教仪式上人们供奉kami——存在于自然界的神灵。在举行婚礼时，神职人员祈求神灵保佑新婚夫妻。仪式的最后一项是"共饮青酒"，即参加婚礼的人共同分享盛在三只扁平杯子中的米酒。这三个杯子从下往上依次叠放，新郎拿起第一个杯子，啜三口酒，然后传给新娘，新娘也连续啜饮三口酒，再将酒杯依次传给其它亲友。然后再开始喝第二杯和第三杯酒。

印第安婚礼：静悄悄的

酋长加拿大印第安人的婚礼带有浓厚的民族色彩。婚礼地点多选择在印第安人聚居区公共建筑物里举行，一般是一幢较大的木头房屋。举行婚礼时，亲朋好友，左邻右舍，村中居民纷纷来到木房里，众人席地而坐，互致问候。男女老幼身穿民族服装，款式新颖，色泽艳丽。虽然印第安人性情开朗，但婚礼场合却显得非常安静，即使说话也是轻言细语。

恪守古老传统的菲律宾婚礼

通常在婚礼上，新娘要身穿传统的白色婚纱，而新郎则身着菲律宾传统男式礼服。这种礼服是一种透明的系扣男式衬衣，通常用来参加一些特殊聚会或重大场合。婚礼的主办人将会参加婚礼，见证新人结拜为夫妻。而这些主办人同时意味着指导和帮助，即新婚夫妇在需要时可以得到他们慷慨的帮助。

传统与创新相结合的芬兰婚礼

现代芬兰人举行婚礼不但要创新，有特色而且更要反映他们的传统风俗，像抛洒大米，切婚礼蛋糕。现代婚礼可谓是古典与浪漫的结合。豪华婚礼轿车上装饰着叮当做响的锡罐，新郎要抱着新娘跨过门坎。对于现代芬兰人来说，这些都是真正的传统。

稀奇古怪交通处罚

在国外，司机驾车违反交通规则后，处罚手段可谓五花八门，处罚方式令人捧腹。

送幼儿园

在巴西的圣保罗市，司机只要一犯规，就会被送去幼儿园"上学"，同孩子们一起玩在虚拟的公路和叉道上驾驶儿童玩具汽车的游戏，在孩子们的嘲笑和指责中反思自己的过错。

剃光头

在印度尼西亚，司机一违章后，就会被当场先罚款，然后没收驾驶执照，最终会被无情地剃光头发，以便使司机们生成"若要违章，想想自己头上的黑发"的畏惧感，便再也不敢轻易违章了。

当护士

在美国，对待违章的司机，就是让你莫名其妙地去"当护士"。如果你违章了，就会被安排到医院当几天病房护士，专门护理交通事故的受害者。整天面对被汽车撞得缺胳膊少腿的受害者，司机就会顿生恻隐之心，痛悔自己的违章行为。

看电影

在哥伦比亚，司机违章后享受一次"看电影"的特殊待遇。一旦司机违规驾驶，就会被客气地请进一个内部电影院，观看一部令人心惊肉跳的交通事故纪录片。面对交通事故带来的血肉横飞的画面，司机怎能不引起心灵的震撼。

忏悔十年

在美国的得克萨斯州，每个礼拜天，司机必须向以被自己致死人名字命名的基金会捐赠10美元，直到10年的忏悔期满为止；每当遇到被撞死者的祭日，司机必须购买鲜花到死者的墓前，忏悔自己的罪孽；在10年惩戒期内的每个月，司机必须抽一天时间，站在自己酗酒的酒吧前，手举一块写着"我因酒后驾车，不幸撞死人"的牌子，向过往司机们现身说法：切勿酒后驾车；司机还必须在车祸现场安置十字架和星状纪念物，在10年惩戒期内的每个季度，来此帮助交通警察疏导交通一天。

幽默邮票

在西德发售的"交通事故"邮票上，酒瓶、酒杯摆放得整整齐齐，但高档轿车却四轮朝天、面目全非，简捷的构图寓意出了醉酒驾车的害人害己特征；在法国制作的"交通安全"邮票上，司机狂饮滥喝后不辨东西南北，开飞车一头撞到了巨大的酒瓶上，夸张的手法烘托出邮票的主题：喝酒还是开车，请你选择；在德国设计的"驾车违章"邮票上，盛满酒的高脚杯、开飞车的司机、红十字救护车不和谐地聚在一起，给人一种触目惊心之感；在匈牙利印刷的"反酗酒"邮票上，一只健康强壮的大手紧紧抓住一只伸向酒杯的伤痕累累的手，速写式的笔调传递着这样一则信息：要活命，就不要喝酒！



如果我中了彩票



鲸鱼：如果我中了大奖，就赶紧用最先进的技术减肥，争取减出标准的三围来！

鸡：如果我中了大奖，就立刻改名，不再跟作风不正派的女人同名姓！

熊：如果我中了大奖，就去大饭店点一盘"红烧人掌"！

老鼠：如果我中了大奖，就找两只漂亮的女猫给我当"三陪"！

狮子：如果我中了大奖，我就开演唱会，出专辑，早就有人说我长得象摇滚歌手了！

乌龟：如果我中了大奖，我就买份养老保险，从60岁开始领养老金咱还可以领几千年，太合算了！

熊猫：如果我中了大奖，我就去医院整容，先治好我的黑眼圈，然后去拍张彩色照片！

骆驼：如果我中了大奖，我先把驼背治好，再在沙漠里安几个水龙头！

猫头鹰：如果我中了大奖，就和猫还有鹰去做DNA鉴定，看他们还敢不承认是我的亲生父母！

蜜蜂：如果我中了大奖，就去买套别墅自己住，搬出现在的集体宿舍！

斑马：如果我中了大奖，马上就整掉身上的纹身，省得别人说我是不良少年！

男人：如果我中了大奖，我要天天当新郎，夜夜入洞房，全国各地都有我的丈母娘……

女人：如果我中了大奖，我要请人设计一种特别的眼镜，让老公戴上他之后，除了我，眼里再看不见第二个雌性的动物……

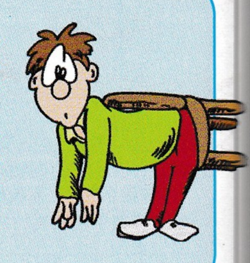


某日，某中学某班所有老师集体向教务处提出了辞职申请。理由如下：

体育老师

我为什么不辞职？那帮小子竟然给我送礼物！！不，送礼物没错，我的意思不是说他们送礼物给我就错了，可是他们送礼物给我就是不对。

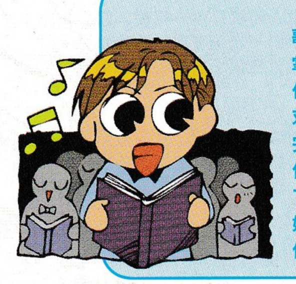
我怎么越说越糊涂了，这样说吧，虽然我苗条了点，皮肤白了点，可好歹我也是个男教师对吧？可是前几天三八妇女节的时候，那帮小子竟然送了一盒的褪毛霜给我……还，还，还对我说以后夏天别穿毛裤了，那是我腿毛！



语文老师

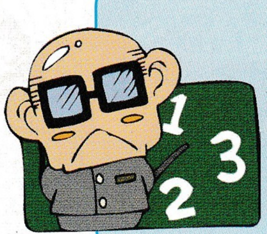
上课的时候，有个同学在看杂志，我没收了他的杂志敲了敲他脑袋……可是在我转身准备继续上课的时候，他的同桌竟然哈哈大笑了起来，搞的课都上不下去，我就问他，为什么笑，你知道他是怎么答我的？那小子从抽屉里掏出一本辞海，竟然这样对我说：“老师，你还好没发现我看书，要不就被你砸死了……”

音乐老师



我在上课，示范一首歌……唱完后同学们全部鼓掌。我很高兴，我在想，其他老师可能都是教学方法不对……可是他们还没让我想完就给了我否定的答案，他们大喊着：“老师，太棒了，你是所有老师里口技最好的，我们第一次听到这么像的鸭叫！”

数学老师



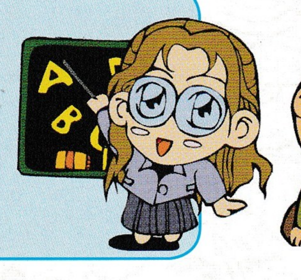
一个单元考从来不及格的同学竟然能在交上来的作业里用到高中的知识……我问他这作业是不是他自己做的，那个同学竟然回答我说不知道，你说说看，像话嘛，我就继续问他，要他老实交代，到底是谁帮他做的，嘿，他还倒有理由的，回答我说：“老师，我真不知道这作业谁做的，说实话，昨天晚上我比较早睡觉……”

生物老师

我真的不想走啊，可是……你是知道的，我有心脏病，受不了激动，但我能不激动吗？昨天单元考试，根据教学大纲的要求，我让同学们看着教学图片上的鸟腿写出鸟的名称，生活习性。可是我才刚说到考试内容，就有个同学站了起来往门外走，嘴里嚷嚷着：“这种题目也有，老子不考了。”你说这样的学生要不要教育？我叫住他，问他叫什么名字，他竟然把裤管一拉，把腿露出来对我说：“来啊，看着我的腿写出我的名字啊……”

英语老师

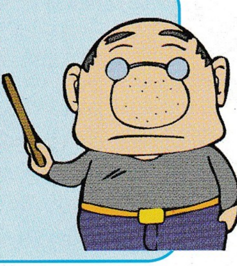
我讲到独立结构的时候，按照教科书要求，我特意教了他们这么一个例句：“Our teacher comes into the classroom,book under arm”（我们老师夹着本书走进了教室），可是在考试的时候，全班的同学全部翻译成“老师进了教室，胯下夹着一本书”……



物理老师

你知道不知道单单一个顺时针和一个逆时针我就教了几节课？五节课啊！！

是，我也是这么对他们说的，我告诉他们如果还不明白就看看手表，时针往哪儿走哪儿就是顺时针，反过来就是逆时针。可是，全班数过去，不是手机就是电子表……我不辞职我就一学期都教他们这两个词语啊？



历史老师

那群学生真的没办法教了，上课的时候我提问题：“你们知道武则天是什么人吗？”第一个同学回答我说他和她不熟，第二个同学回答我说是他的一个网友，第三个同学说他有她的QQ号码等下课了上QQ问一下……还一个同学竟然掏出手机竟然说要马上问她！



关于你自己不知道的秘密

人体是一台伟大的机器，内部充满了各种化学物质，它的各个部分能够精确的合作。它可以产生很多东西，从汗液到记忆。它还有许多你不知道的秘密。

1、你的皮肤有四种颜色

皮肤可能是乳白色的。表皮中的血管为肌肤添加了红色。黄色还补充了点底色。最后，还有对付紫外线的黑色。这四种颜色以不同的比例混合就产生了世界上的所有人的肤色。

2、笑也会传染

正如打哈欠能传染一样，最新证据表明笑也可以传染。实际上，听到笑声确实可以刺激大脑中与面部表情有关的区域。在社会交流中，模仿起着很重要的作用，打喷嚏、笑、哭和打呵欠可能是建立社会关系的一种方式。

3、头大会引起嘴小

进化有时并不完美。如果出错，或许我们会有翅膀而不是智齿。有时无用的组织也会保留在物种当中，因为它们并没有坏处。早期，智齿被用作第三批碎肉的臼齿，但是，因为大脑的生长导致我们的下颚骨结构变化，使我们的嘴变的十分狭窄拥挤。

相比蛇类的“嘴”，人类的嘴在进化过程中小了很多。



4、鼻内细胞纤毛排出鼻涕

我们的身体内存在很多叫做纤毛的细胞，它对我们的许多器官的功能都有帮助，在鼻子中，纤毛能帮助鼻涕从鼻腔中排到咽喉处。冷天气能减慢这一排出过程，导致粘液阻塞，让你鼻涕不断。

5、青春期重塑大脑结构导致情绪躁动

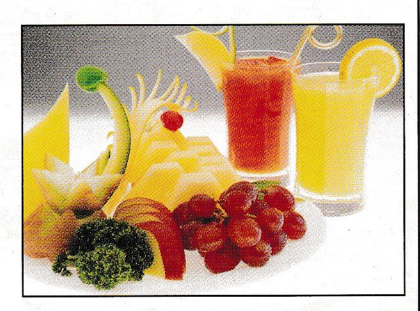
我们知道体内激素的变化可以促进生长和为生育作准备，那为何青春期总是那么的情绪烦躁。实际上，像睾丸激素这样的荷尔蒙影响了大脑中神经元的发育，其变化可重塑大脑结构，从而导致许多行为变化。

6、数以千计的卵子不被卵巢利用

当女人到了50岁左右时，控制荷尔蒙和生育的每月一次的月经就逐渐消失了。她的卵巢就产生越来越少的雌性激素，她的没有成熟的卵子不再像先前那样有规律的排放到子宫中。年轻女子平均有34,000个没发育的卵泡，然而，她整个一生也只有350个卵泡发育成熟。没被利用的卵泡就开始退化，然后就不能再怀孕，大脑就会控制停止排卵。

7、吃饭主要是为大脑提供能量

大脑只有我们整个身体重量的2%，但它需要人体20%的氧和卡路里。为保证我们的大脑有足够的能量，三根主要的脑动脉不断地输送氧。如果其中一条动脉稍微停一下或



阻塞了一下，就会让大脑细胞缺少能量，破坏那里的工作。这就是我们所谓的中风。

8、骨骼可分解平衡人体矿物质

研究显示，我们人体的骨骼除了支撑身体和肌肉之外，骨骼还可以调节我们的钙含量。骨骼含有磷和钙，当钙含量下降时，特定激素会使骨骼分解提高骨骼的钙含量，直到达到必须的标准为止。

9、身体姿势影响你的记忆

你还记得你的结婚纪念日吗，亲爱的？单脚跪地向我求婚吧。记忆被深深的印在了我们的感官中。一种气味或一种声音就可以唤起我们遥远过去童年时代的记忆。这种联系可以很明显也可以不可预测，例如，自行车铃声可以唤醒过去的一段记忆。最近的一项研究对此进行了解释。当人的身体姿势与当时映像深刻的那个姿势相关似时，能够更快更好的唤醒记忆。

10、胃里神秘的腐蚀酸

其实我们每个人都携带着一种危险的液体，即使机场的安检也无法从你身上取走它，因为它存在于你的内脏里面，它就是你胃里的盐酸，工业上经常用它来处理金属。它可以用来对钢进行铬酸处理。而在我们的胃就可以将这种毒液安全的储存在我们的消化系统内，分解你胃里的食物。



世界之最

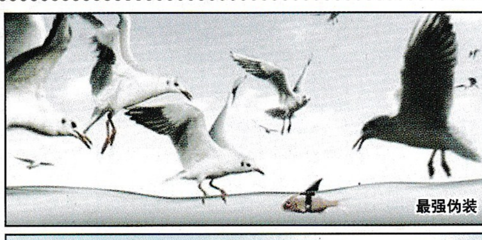

最省钱的护车办法


做宠物做到的最高级别！


人类的最终状态


最倒霉的火车——走着走着迷路了！


最原始的鼠标


最强伪装


最阴险的儿童爬梯


最小的电吹风



爱情，把它单独拿出来讨论，似乎不会有什么结果。什么是爱情，我们追求什么样的爱情，以至于我们相信不相信爱情……不管怎样，爱情实实在在地存在，是我们必然要去面对的，不管你是万年不出门的宅男腐女还是不见天空草地就心里难受的阳光少年，一个人守着的夕阳虽然色彩同样绚丽，但身边的空荡让本身寂寞又被物质生活挖空心情的我们更加落寞。

相比其他喜欢以社交活动作为生活的主要环节的同龄人，喜欢ACG的我们似乎表现出来的更多是寂寞。某些时候，只是一个人，在家中安静地握着手柄或对着2D、3D的画面出神，外面的阳光，多久没有沐浴其中了？希望自己能给这些已经发霉却一直牢牢守护的日子一个完美的交代。

梦想有一个和自己志同道合，萌2D或爱3D的人一起打法无聊的时光，并肩走路的时候也有谈不完的话题……

闭上眼睛，回想上次牵一个人的手，是什么时候……

游人爱情

【Blog名】∑笨℃卫蔚→的Blog

http://blog.levelup.cn/members/weiwei

爱情是个？东东……

［ ∽∑笨℃卫蔚→∽ 发表于 2007-1-14 4:54 ］

所有的一切都在那一刻土崩瓦解，年少的爱情，总那么美丽，却难以长远，情人节里，邂逅的爱情，温暖一个冬天的爱情，我们以为尽一切努力就可以完满，可没有想到，世事总是不会尽如人意……

当然不是每个结束都是终止，有时亦是开始。爱情的到来如同它的结束一般让人猝不及防，远去的自不必追溯，还是珍惜眼前人吧。

如果爱情来了，请别躲避，毕竟相遇是值得珍惜的缘分。

如果爱情离开，也不要伤悲，过去是值得怀念的经历。

不管未来是否有值得相伴一生的人，我们都要好好过每一天，爱自己的人才有能力爱别人，才有颗温暖的心包容世间千变万化。



【Blog名】伊谢尔伦的日记

http://blog.levelup.cn/members/jinyan

分手，理性，但并不是冷血

［ 钢蛋 发表于 2007-11-23 1:15 ］

今天被人提及上周分手的女朋友，心中有点点的不悦，不悦的并不是分手这件事，而是别人说我是没有情感的人……很郁闷的说……

我和这个分手的女友有年龄差，她刚刚上了大二，而我则是刚刚大学毕业。她整天所想的还是玩和考试，我呢，荣升为Team Leader，带领组员赶项目，由于做游戏这行加班犹如吃饭一样平常，所以为了项目和我的组员，我根本没有时间和她一块出去玩，所以问题越攒越深，最后分手了……

分手很平淡，不像电视剧中那样，非要问为什么要分手之类的，而我在送上一些祝福的话后，她平静地离开了我，那天晚上很不是滋味，但是又能怎么样？难道要憋在角落里痛心疾首一下？号啕大哭一下？还是追在后边抱着她说："不要啊！"？在我看来，一旦她有了去意，多说就无意了，送上祝福后，回到现实中，毕竟她的离开已经无法挽回。首要的就是不能因为这件事情太影响我，因为还有我的组员需要我，总不能让别人跟我一起伤心吧？

我并非冷血，只是不希望因为这件事情影响到我以后的生活，还有我身边真正关心我的人的生活，毕竟我的人生只是刚刚开头，感情不成功的话，别的应该会有弥补吧？电视里不是常这么说嘛……

一直无法解决的问题，爱情 or 友情？

［ 钢蛋 发表于 2007-12-4 8:26 ］

昨天加完班后，没有离开公司，早上醒来，冲了一杯浓郁的咖啡，坐在自己的桌子前，看着别人的博客，心中有种莫名的幸福。（某人语：你还真容易幸福耶……）

想起高中时候一个好友问了我一个很深奥的问题，他问："我暗恋一个女孩子很久，和她的关系很不错，但是她有男朋友了，而且和她的男友关系也很不错，现在他们吵架了，你说我是不是应该向女孩子表白？"

大致是这样的问题吧，当时我没有给出他答案，我说："我也不知道，感情的事情我不是很懂……"回想至今，发现自己仍然不能把这个问题解答出来，给自己一个让自己很满意的答案，是不是很惭愧？

我大致是一个爱情至上的人，但是很早以前的一个女孩子说："你对谁都一样好，不管是你喜欢的，还是只是朋友。"我也不确定自己是不是还是一个朋友至上的人，为什么"爱情"和"朋友"这么不矛盾的词语，在这里却显得如此冲突？

曾经想用反证法证明怎样的取舍才是最合适的，后来发现根本无法证明，是不是每个人对这个问题心中都有自己的答案？还是跟我一样，心中依旧是个解不开的结。

【Blog名】不系舟

http://blog.levelup.cn/members/sunfish0907

选择

[sunfish0907 发表于 2007-7-24 21：09：00]

如果有一天上帝问你：如果让你选择重新拾起过去的一段爱情与重新开始一段崭新的爱情那么你会选择哪一种呢？

选择重新拾起？那你会不会感觉沉甸甸的？怎么去面对那个曾经失去但是现在又站在你面前的那个人？

选择新的开始？那你会不会感觉力不从心？新的开始，新的生活，新的爱人，一切的一切都是全新的……要重新去体会，去适应，去感受……

我努力告诉自己往事就是往事，不要再想，更不必重提。

世态在变，身边的人也在变。

努力接受现在的一切的一切，努力地忘掉过去，让自己活在一个崭新的世界里。

她，回来了，但是还是以前你爱过的那个她么？

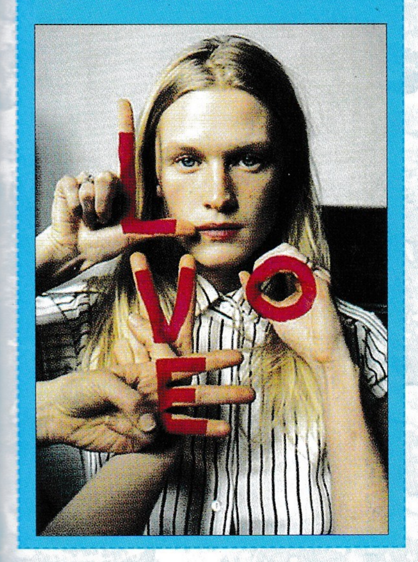
我问自己，我不知道，她不知道，谁也不知道。

仓促的接受有的只是更深的伤害。

你在她心中留下了一个深深的脚印，这难道还不够么？

够，够了。

往事不要提起。



【Blog名】ここは腐女子の所罗门的噩梦

http://blog.levelup.cn/members/otakuyuzi

我的爱情，你无权评价

[郁子 发表于 2007-12-6 22:08]

今日下午在跟同事讨论排版问题时，手机突然响了。一条短信，同事调侃说：“你男朋友来的吧？”

我只是面无表情的回答了两个字：“不是。”

其实“不是”的背后还有一些话，我没有对她说。

我这个人并不爱跟熟悉的人谈起自己的感情问题，因为会感觉到失去了最后一道内心防御的壁垒。却可以在网络上，跟完全不认识的人道出那一点点细枝末节的遗憾。因为当我把网线切断后，你我就再也没有任何关联。

在虚拟的网络世界上，彼此陌生的人，谁也不知道我所讲的故事到底是真是假。你认为它是真的，那么它就是真的；你认为它是假的，那么它就是假的。无需辩解。故事背后的真相只有我自己明白就好。

就如我下面要诉说的内容一样，或真或假悉随尊便。

“不是”的背后的那些话是什么？

你认为我可能有男朋友么？每日如此颓废，乱蓬蓬的头发，长期没有保养的皮肤，距离上一次化妆已经久远到快想不起来的地步，每天只想快点回到家中窝着……在人与数据的抉择中，我更相信那些由0、1组成的数据，当我讨厌这些数据的时候我可以将它DELETE，即使无法顺利清除，我也可以用其他的0、1数据将其摧毁。可是讨厌的人，终究无法将其删除。人是会说谎的，可数据永远都不会。就像我的一个朋友所说：“这个东西是不是正版我并不关心，我关心的是里面的数据。”

有些人，我曾经天真的相信过，可惜一切事与愿违。

高中的时候我曾经很喜欢我的老师，却在毕业的时候，在短信中对我说：“你对我是最特殊的存在，所以……”话到此为止，后面的，大家心照不宣。没有期盼的感情，却在最后被愚弄。

大学的时候我还是喜欢上了一个老



师。还是在短信中“你是个好女孩，所以……”无理由的，再一次说再见。

曾经有朋友说我的爱情一团糟糕……

有人问：你恋爱过么？

我说：没有。

又有人问：你喜欢过别人么？

我说：有，有两次。

依旧有人问：你被别人喜欢过么？

我说：有，也是两次。

同学的聚会上，总是会传出，又有某某同学明年准备要订婚了，又有某某同学换第几任男朋友了。我只是坐在一旁喝着自己杯中的饮料，听着别人悲欢离合的故事。

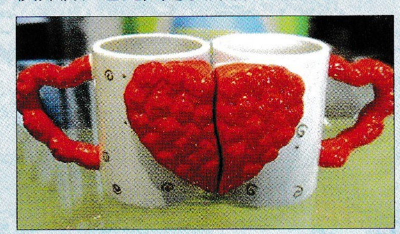
有朋友说我是会闪电结婚的人，碰上了彼此喜欢的人，然后就迅速的结婚生子。我没给予否认，因为我也不知道未来会是何样。也许下一秒我就碰上我的白马王子；也许十年以后我依旧单身如故。

我所追求的爱情，总是充满了说不清道不明的暧昧因素。现在的生活，也是我人生的一种选择。我在期待，妄想有一天，也能够跟傻宫（雨宫萤）那样幸运，碰到温柔可爱的部长大人。

女人还是爱幻想……恋爱总是那么遥远飘渺。

真是无奈的嘲讽。

我的爱情，我所选择的道路，你无权评价，也无人可以评价。



用心守护

【Blog名】鱼的水

http://blog.levelup.cn/members/fdq112

淡然

[fdq112 发表于 2007-12-1 18:44]

怎么形容呢?
淡淡的生活。
该是多么惬意呢?
没有那些
没有这些
没有他
没有她

喜欢幾米的作品，感觉纯真，感觉淡雅。

生活依旧，该是心态不同了。用淡然的态度看待生活。倒是有点像道吧。

这是不是呢?
不知道。

活着真好。
淡雅清纯。
无限风光。

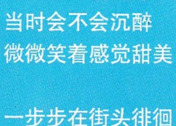


【Blog名】深渊的泽国

http://blog.levelup.cn/members/kinjuskapului/

暧昧

[渊泽 发表于 2007-11-29 16:19]





淡淡的抚一些暧昧
有些说不出是非
当时会不会沉醉
微微笑着感觉甜美

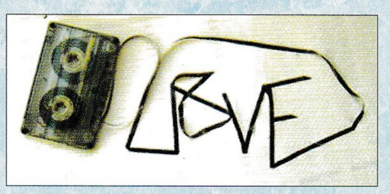
一步步在街头徘徊
莫非就是天的安排
重复想应不应该
落寞在心酸的海

【Blog名】chrisfan的Blog

http://blog.levelup.cn/members/chrisfan

平静……

[chrisfan 发表于 2007-8-16 22:44]



无论心还是生活的点点滴滴。每天除了工作还是工作，连自己都没有想到会变得那么平静，好像什么事在自己心中都是那样的平常，没有一件事能在心中影起波澜。睡眠也比以往好多了，躺下没多久便已入睡。不知道是真的累了，还是真的没有什么事物能引起我的注意?自己也不清楚……

又或许是时候应该找个女友来了。

前几天奶奶才打电话给我叫我回去相亲，我当然是搪塞过去了。呵呵，这年头叫我去相亲……

总之一切都是生活。

价值观与爱情观

[chrisfan 发表于 2007-8-19 21:39]

很久没有写过什么了。趁着七夕情人节的凌晨一个人身边静得慌就……

不知道是不是年龄不断增长的原因。到了我这个年龄——25，应该还不是很老吧?

每当别人问“你女朋友呢?”

“呵呵。没有啊。我还没有拍拖呢。”

于是那人抱来奇怪兼疑问的眼光“不是吧。你没有?”

我还是微笑着说“是啊。”

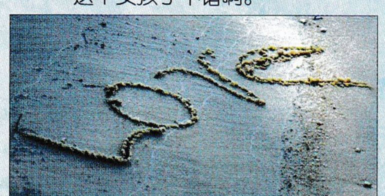
爷爷奶奶的年龄大了。这个是不可避免的问题。

“你今年无论如何都要给我找个女朋友回来见我”

一阵沉默：“……”

接着就是不用想的一大堆的介绍。

“这个女孩子不错啊。”



“这个女孩子很好的。她家里的条件不错。为人又会持家。”

又是一阵沉默“……”

郁闷与烦恼。

每天呆在公司上班，忙碌的一整天，是为了追求些什么，遗忘些什么，得到些什么，丢失些什么?

5年来没有再找过一个女孩子又是为了些什么。曾经的悔恨与懊恼交集在一起的时候又会产生些什么?

纯洁的，高尚的，透明的，包容一切的。短的十多天，长的几年。或因为不合、或因为背景，或因为经济、或因为外遇。要成就一段完美的爱情需要太多太多的基础——认知、熟悉、默契、经济、包容、容忍、忍耐……

每个人价值观不同，爱情观当然不同。

我的价值观又是什么呢?

追忆——初动

[chrisfan 发表于 2007-8-28 11:45]



初动——11年前的那一天。

时不时粉笔折断的声音在耳边回响。一道道数学题在黑板上书写着，一条条题目于本子上解答着。

“你的答案可不可以借给我参考一下?”

滑动的手停了下来，抬头眼望……

“……好啊，不过我不知道对不对。”

“谢谢。我想核对一下我的解答过程。”

……

“谢谢，给。”微笑着。

手，伸了去，接了回来。

“不用……”笑了笑。

初动的声音，于心中萌动。接着不断地回响……

这大概就是第一次接触吧……

【Blog名】天蓝の回忆

http://blog.levelup.cn/members/lostsky

爱情与时间

[lostsky 发表于 2006-12-31 13:36]



不久之前某朋友跟我这样说：人和人的感情，真是连人和狗的感情都不如。人和狗相处的时间越长感情越深，可是人和人的感情竟是时间越长越淡，嘿嘿，真是好笑。难道人竟然不如一条狗？我现在才知道只有狗对人的感情才是最忠实的。爱情与时间，是成反比的。

细细想来，时下，"闪电般的男女关系"成了年轻人的一种时尚，闪电般的相识，闪电般的爱情火花，闪电般的结婚。那么，爱情的牢固程度与时间的长短成正比吗？

世间万物，从形成到发展，从量变到质变，都需要有一定的时间过程。世上的爱情也应是这样。异性之间由陌生到认识、熟悉并产生爱情，需要一个相识、相知进而相爱的过程，只有经过这个过程的爱情才是理性的，才能经得起时间的考验，爱情之火才能不怕生活风雨的吹打。

那些"闪电般的男女关系"激情和冲动占主要成分，很难经受住现实生活的考验，来得快，开得热烈，而去得也快，败得也惨痛。男女由闪电般相识，产生闪电般爱情后再闪电结婚，等激情和冲动高潮消退之后迅速离婚的例子不胜枚举。

不经历风雨怎能见彩虹。我要说的是现实生活中的爱情牢固与时间的长短成正比。时间是一位诚实可靠的老人，经过时间老人考验过的爱情才是最纯真的、高质量的。就如同美酒的酿成必须经过配料、拌曲、糖化、发酵、陈化等复杂、耗时的过程。爱情，在时间面前是最诚实的。

街上的广告牌充斥着金钱的疯狂，摇摆的舞曲旋律引诱着爱情热舞。这样的世界，还有什么值得珍惜？还有什么值得拥有？还有什么值得真正在乎？

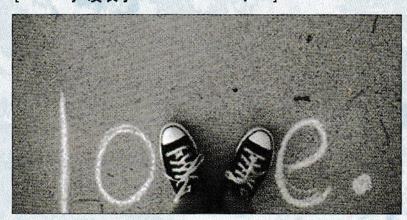
静下心来，细细想着和GF一起走过的点滴……

我终于明白，只有纯净的爱、淡淡的思念以及相融的两个灵魂。静静地沉淀，与流水般的时间嬉戏，无论是简单还是困难重重，悠然的白云、西天的火焰，是我们爱的箴言。

让时间来证明你我的感情吧！

一个人

[lostsky 发表于 2007-7-19 13:15]



一次又一次地尝试着悲伤，一点一点地变得坚强起来，在这个平凡的日子里，一步步的为了梦想而追寻着。当走累的时候，抬头仰望着天空，放眼所见到的都是那深邃的蓝色！

片片的记忆将我悄悄环绕，段段的回忆将重新燃起我心中的失落。经历了无奈的风雨期待着天堂的彩虹，也许前方的路依旧好艰辛，即便如此，我也要学着继续前行。

曾经有你的存在，我的一切都是如此的美好，就连泪水也是幸福的！如今你却悄悄的消失了，我扑向的竟是你散去的身影，抓在手心里的只是冰凉的空气……

一个人的圈子，即使城市再大，还是觉得小，越来越冷漠和孤独，有点不会交流。一个人的时候，行走在数不清的人群中，看着来来往往的头脚攒动，感觉世界是个无边的旷野，影子和心都感到孤单。

在人群中，眼睛有些迷离，心底却在寻觅，期待着未知的将来，如等待着花开。那时候心里不明白的是，有父母，有兄弟，有朋友，为什么还是如此孤单。

我想我会一直孤单，这一辈子都这么孤单，天空越蔚蓝越怕抬头看，电影越圆满就越觉得伤感，有越多的时间就越觉得不安。因为我总是孤单，过着孤单的日子，喜欢的人不出现，出现的人不喜欢。

有的爱犹豫不决，转瞬即逝，想过要将就一点，却发现将就更难。于是我学着乐观，过着孤单的日子，当孤单已经变成一种习惯，习惯到我已经不再去想该怎么办。

天空已蔚蓝，我会抬头看，就算心烦意乱，就算没有人作伴，自由和落寞之间怎么换算？我独自走在街上看着天空，找不到答案，我没有答案……

——《一辈子的孤单》

一个人的天空很蓝，似乎蓝得有点忧郁；一个人得时候很自由，似乎自由的有点孤单；一个人的日子很轻松，似乎轻松得有点无聊；想念你的时候很幸福，似乎幸福得有点难过……

习惯一个人独对夕阳。在周末的黄昏，坐在阳台上，手捧一本诗集，身边放着一杯香浓的咖啡。闲适、安逸。夕辉披身，使安详的我变得平静。独对夕阳，似是孤独，但绝不忧伤，满天的红霞，常常让我涌起莫名的感动。

一夕，一人。

或许，我不自觉的感慨，成了一时的心血来潮，但那一时的思绪，如梦般环绕着我，填满着我……眼看，一点一点的橙色光晕被天际吞没，眼前的视线渐渐变得模糊。

夜幕降临，清风吹过，吹醒我沉睡的记忆，点点星光，成了一个又一个我那久违的梦！





给心一个手

那年冬天，只有一双手套在床头。

我翻开书籍，压在书籍下的手套早已被放置得有一股异味了。边上面，还有一个被桌角的突物挂破的裂缝。我摇摇头，把这破手套塞回包装袋，重新放到了阳台上，估计也晒不成，因为今天下雨了。

电脑里面的歌，在慢慢地流淌着美嘉的《雪之华》。在这个南方的城市，下雪是上个世纪的事情了。天气冷了，自己一个人蹲在宿舍，慢慢的在复习PS上的《龙骑士传说》。说不定哪天，习惯已经离开，而感动，早已经离去……

现在，是早上十点。衣服没有洗，我提起饭盒，算是能赶得上一顿早饭吧，向食堂前进了。雨在下，下起来怪寒心的，淡淡的冷落一一透过自己的心而体会到。我左右手自然的相互摩擦两个肩膀，稍稍暖和了一些。这样的感觉，很久没有了，不是因为穿得少，而是因为冬天，在另一个世界，也降临了。更难得的是，那个世界的天空，是茫茫的雪白色的。

以前有个女孩子，在班级里面，是个很活泼的人。我挺羡慕那样的性格，因为我以前是那种突然就能够低调和发呆的人，黯然伤感是随时的事情。小时候自己的情绪起伏自己现在完全不能理解，现在也不曾想去理解，因为人，毕竟是会变的。即使在某一时刻冷落了下来，生活，还是应该热情些。

十一月十一日，光棍节的历史，来源已经考证不了了。我想起了最近分手的女朋友，不知不觉，已经半年了。祝福，对两个人的祝福，不单单是对失去的她，也对自己的一种勉励。想起了一部老的电影，金城武演绎的那部讲述男女聚合离散，爱情与城市生活的《心动》。当离开的时候，祝福，是惟一能够做到的，在温暖人心的那一刻，生活的韵味，也就油然体现出来了。

自己也还能回想起二零零二年那个冬天的圣诞节。在她家楼下的梯道口，她递给我一双黑色白边的手套。

"你还是穿深色好看，瘦的男孩穿深色比较体感，以后别买淡色的衣服了！"她那水灵的眼神，在冬天的傍晚，显得分外的清晰。

"恩恩，好吧。不过我没有戴手套的习惯，送我也不能做什么啊。"我是真的装傻还是假的不知道啊……

"那我不是白白买了？"她脸有些红。

"我戴吧，没有体会过温暖的手心，心也很难温暖的，呵呵。"

我笑了，她脸也还是和桃子样似的。我拍了拍她的肩膀，吻了她的额头。

夜深的步伐，让手和心，在寒冬的降临下，分开了。

那年的冬天，是在一双手的温暖里度过的，没有云烟，没有雪白，是一片桃红的心意，存在心间。

给手一颗心

周末有空，我喜欢自己一个人到阳台，摆开桌子，掏出买了一年的木盒，自己做便当，自己吃。

宿舍的女孩子也问我，为什么要做这样奇怪的饭菜，还有很多看起来不可思议的做法，以及那能让人立刻倒地的怪异口味，都是能让宿舍的姐妹们惊异大半天的事情。

这个冬天，我一个人在阳台。很讽刺，十一月十一日，光棍节的阳光下，宿舍在半个小时内，姐妹们全出去约会了...

"什么光棍嘛，都一群有主的人了，叫帮买几块豆腐回来，都快十二点了，一个都没有回来救命的意思，唉~"

我叹叹气，想想自己能做那么多，干脆一切拜托自己好了。

我拉开衣柜，挑出一见白色大衣，拿起自行车钥匙，奔向楼下的停车室，取车后，和这个空空的宿舍楼说了声"拜拜"，自己一个人，踩起车，过着这个没有雪的冬天。

风刮过脸，有着那么一股刺心的凉。不过阳光的热，又让人头皮发痒，那种感觉很不舒服。我忘记关阳台的纱门了，这时我出门后想起的最呆瓜的事情。可惜的，不是宿舍的东西被弄得冷冰冰的，而是纱门背后的便当，现在估计已经成凉菜了……

以前做过便当给一个男孩子，他的性格很怪异，不过人真的很好。和他做恋人的时候，冬天不是这样的。我的情感很能感染他。一个能呆看天空一小时的男孩子，不能说人格有异议，只能说有个性。理解他很困难，有时候和气的环境他能很安详地坐在那，看着我半天；而有时候在游泳馆淌水，他能泡在儿童区一两个小时和小孩子一起玩。真不知是该说他没有长大呢，还是不懂别人感情的好。

我停下来，在菜市场的石轩豆腐店停下了车。

"方阿姨，帮要四两豆腐，要接近豆腐花那种的。"我和方老板的妻子打招呼叫到。

菜市场里面人群袭扰，社会的缩影，简简单单的一个比喻，我挺迷茫的。

"小玉，来，四两豆腐。一共八角钱。"阿姨笑着递给我豆腐，我付钱，零钱找了过来。

我开心的笑了，在接钱的一刻，看到了方阿姨和他丈夫的生活态度。

即使是情侣，即使只是路过的旅人，在这个冬天，能有一个真实的存在感就好。不曾迷失过自己，我相信自己的直觉。惟一能做的，我想，能在这归去的一路上，默默地祝福那黑色的付出，白色的记忆，就已经是一份美满的回忆了。

今年的冬天，我做了两份便当，一份冷的，我热了，给室友的姐妹们，另一份，我给了另一个天空下的人。

今年的冬天，是没有雪的，阳光下，唯有赛雪的，是那给予温暖的，一颗雪白的心。





文 海贼王的左手

暖冬

秋意尚浓，恍然就到了初冬，月亮也带着秋温，走进了冬的夜空。

这里的冬天，又湿又冷。很少见下雪。每年冬天的来临，都有经历几场淅淅沥沥的小雨。树上的黄叶，好像凋落地特别快。前些天还是绿黄绿黄的，突然间寒风来袭，经过几场小雨和寒风的凛冽，然后就只看到光脱的枝桠直指着天空。一切变得那么静谧、萧瑟。它们安静，随着冬天一同睡去，等来年春天再旺盛生长。这个季节，应该是只属于静寂的。静静的看枯落，等待春暖花开。冬天的阳光很安静，顺着云层洒下来。让人觉得有真实的温暖。不似夏天，有恍惚的幻觉，炙热而潮湿。路上的行人们偶尔会停下来哈口气往脸上捂捂，再继续前进。寻求温暖。却依然期盼下雪，那样白白的暮色映耀大地，总是让人心生欢喜。可以堆雪人，送给孩子、亲人、爱人、朋友。一切都在为春天做着准备，眨眼，春天就会来到，那时，春暖花开，希望就在眼前。

寒冬

而有的时候，冬天让人想到恐惧，想到死亡，从小不被温暖的人总是有太多的恐惧。这种恐惧不是那些从小被爷爷奶奶、爸爸妈妈惯着的孩子能理解的，我已经习惯了孤独，哪怕那是他们最不愿意承受的。我已经习惯被冷落，哪怕那是他们从来没有经历过的。

冬天的风最像刀割，锋利无比，吹在脸颊上，划过一道道伤疤，比这更痛的其实是在心里，那里的伤疤怕是治不好了，永远都治不好。

走在街上，一个人，好冷好冷，街角的乞丐光着膀子，模糊不清的脸上可以明显地看到一丝希望。走过去，给了他一张10元纸币，心里无比高兴，不是慈善心肠，而是世界上孤独的人不只我一个。

走进拉面小店，吃着拉面，想着今夜我将何去何从，没有亲人的呵护，没有朋友的关心，什么都没有，永远都是我自己一个人。在这城市，每个人都不喜欢我，我好孤僻，好自卑……

来到莱茵广场，坐在积满雪的长凳上，慢慢躺下，雪花从上面飘下，落在我脸上。闭上双眼，夜色随寒冬而来，街上已人烟稀少，留下我一个人，独自承受着黑夜。

早已习惯，一生下来就是如此，没有亲人，不被人重视，他们的眼神我不愿意看到，看到心里越加难受，冬天快点离开，好让春天来暖暖我的心。

入春

“今天去哪玩呀，放学后我们去后街玩游戏吧，或者来我家，我们一起下棋。”

转眼3年过去了，我考上这个小城市的重点学校，未来的日子我住在学校，寝室里住着我的好朋友，我们天天在一起。

我不敢告诉他们我的过去，我打不开心扉，更加不愿轻易接受别人的帮助，因为我自卑，可朋友们总会在那儿帮助我，他们是无私的，他们在我身上得不到什么东西，就连一句奉承话我都没说过，可他们还是很疼爱我，我进学校第一次笑，是给华的。

后来我把我的过去告诉了朋友，从此打开了心扉，我对他们很认真，把他们当成是亲人，更把华当成是我的未来，我知道，我多么的傻，从小就傻。

学会了上网，学会了玩游戏，在网上也有许多朋友来倾听我的诉声，感觉现在的我是最幸福的我，我喜欢上了华，朋友给我鼓励，我这样的人也配恋爱吗?

是的，是自卑让我不敢去想任何幸福的事，这鼓力量太可怕了。朋友，大家的暖语帮助我打败了这鼓力量，逐渐的，我不再孤独，不再自卑。

那年冬天，我和华表白了。我们有了承诺，有了寄托。

寒冷的冬天，又湿又冷，风向我吹来，暖色围巾替我挡着，独自走在大街上，慢慢迈向他的家。

冬天走了，春天来了。 LU





文 Rheingold

如同清冽的泉水飘过一只苍蝇尸体，清晨的阳光粗鲁地闯入我的梦。统计学、英语……一本本狰狞的课本横陈在我的书桌上，还来不及咒骂一遍它们的封面设计，我就已经跑得比晨风还快了，甚至，来不及看花絮隽永。一样的面容，不同的说辞，老师的声音占领了狭小的教室。"人生无奈。"外公伟岸的身影再次在脑中闪现。是啊，曾几何时，我的梦想也如同他老人家的身影般伟岸。学业压力，就业压力，全球化的压力……这些东西扼住了自由的咽喉，诸如此类的原因要多少有多少，如果你对这些借口都不满意，那好，我是年轻人，总有资格伤感了吧。生活除了梦想还有书之不尽的琐碎，你永远不会知道有几种统计的强度单位，就像你永远不知道什么时候考期中考，不知道毕业时是否能对这片土地微笑一样，那些你不想做的，那些你不得不做的，挥之不去。虽说风华正茂，但除了理想，真的一无所有。为了守住那点矜持，我出入于不同的自习室之间，而不是往返在各个运动场；我留恋于图书馆中，而非恋人的怀抱里。

你听，那台苟延残喘的手机又在吠了，我放下手里的活计，从书桌中钻出去。

"喂？老三啊？"

"干嘛？"

"哟，越来越没礼貌了啊，今天下午有时间吗？去聚聚。"

"怎么，你被开除了？"

"咒我啊？想得美！我要滚蛋了！"

"什么？"

"去德国啊，不是跟你说过嘛。"

此时我心中默念了几遍：一点也不嫉妒。

"那恭喜了，赶紧去读个技校回来吧。"

"呵呵，那出来聚聚吧。"

"可惜……"话没出口，我便在道貌岸然的书桌前丧失了拒绝的勇气，"好吧。"

去聚会的途中，心情挺矛盾的，就像厚实的云层藏起了明媚的太阳。胡吃海塞一通之后，我们在酒精的刺激下和晚饭感动地重逢了。

"你知道吗，你决定要出国时我挺郁闷的……"

"兄弟情深啊。"

"我怕海归又要贬值了……"

他微笑着看了我一眼："呵呵，形势比人强嘛，你说我考砸了还能怎么办，复读？本少爷没那个天赋。"那傻小子醉呓道。

后来我们一起望向夜空，果然，这个空气污浊的地方看不见星星啊。

"很漂亮啊。"他说，"说来也怪，我对黑夜从没害怕过，抗拒过，一直都很喜欢这种氛围，因为我知道，在这个黑夜之中，只要我能走回家，就是温暖的被褥，或许还加一个好梦，而明天，太阳必将升起。"

"你……看书了？"

"呵呵，我好歹识字，你最近怎么了，说话阴阳怪气的？"

"没什么。"

"记得以前老师最看好的就是你了，你是我的榜样啊。"

我咀嚼了下干涩的微笑："怕是让他失望了。"

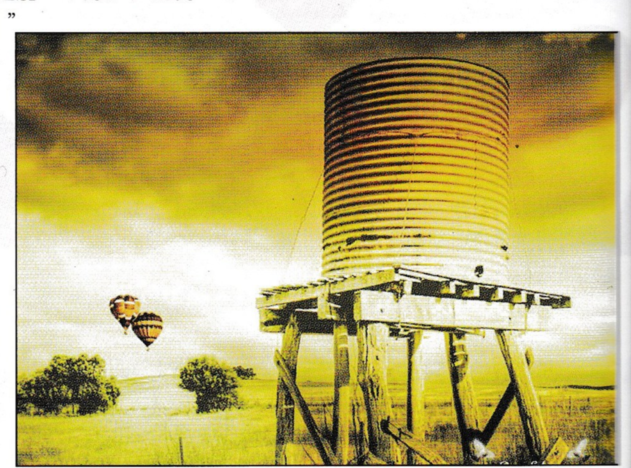
"其实，可能你的期望过高了，所以会常常失望吧。还有……"这之后的，都已经模糊了，只是那片暗无星辰的夜空，和他的微笑依旧清晰。

第二天，还是一样的繁琐，可我似乎不倦，尽管一夜未眠，我想趁早出去走走，有种冲动在胸中回荡着。走出宿舍，我看到第一丝阳光，接着，第二，第三，最终我淹没在光的河流里，阳光从来都是明亮的啊。我凝视着天空，风卷着厚重的云，把它撕碎，把它吞噬，赤裸的天空慢慢展现，随着燃烧的朝阳。那风，好像我激烈的思想，昨晚折磨地我无法入睡，现如今竟开天辟地。"努力就会成功吗？不，你太天真了，但是除此我们还能做什么？早晚你会……你会做到，像我一样……"这是他意识清醒前最后一句话，我终于慢慢回想了起来，却似乎经历了漫长的思索。努力有用吗？挣扎有用吗？我一遍又一遍地问自己。

天空渐渐明朗了。我满眼的红与黄奔流到天空的每一个角落。

"人间五十年，与天相比，不过渺小一物。看世事，梦幻似水。任人生一度，入灭随即当前。此即为菩提之种，懊恼之情，满怀于心胸。汝此刻即上京都，若见敦盛卿之首级！放眼天下，海天之内，岂有长生不灭者。"当年的织田信长，吟完这几句词，便走向了天下布武的道路，如果他当时奇袭失败，便死无葬身之地。然而他成功了。我缓缓走回宿舍，看流光飞舞，仿佛每一步都庄重而坚毅；闻朝花飞絮，每一缕呼吸却又轻盈随意

还是要面对，还是要前行。每个人都要去找他的意义，就像漂泊的种子，追寻生长的土地，实现花开的期许。





活在自己的世界里

文 Dis_Pixy

现在

大学的我，不仅迷上了酒，还迷上了亨利·戴维·梭罗的瓦尔登湖。习惯了寂寞的我就这样一个人生活，上课总是一个人独自坐在后排的角落，集体活动一概不参加，长期不在寝室。酒，我总是随身携带，由于是林城，这给我提供了很多的好去处。我总是带着速写本来到山林里，一边喝酒，一边画画，凡是山间美丽的景色我总是用画笔将它们记下来，印在心里。

有时我跟随着前来上山打泉水的老人们到山泉边喝上一口甘甜的泉水，或是在山间林荫小道里穿梭，或是来到空旷的草坪上躺上一会，看着远处的风景，或是仰望蓝天白云。在这片山里，我找到了自我，找到了快乐。我发疯似地迷恋上这片风景，迷恋上这种感觉。

不知不觉，酒渐渐的喝完。累了，闭上眼睛，在山间微风的轻抚下，静静的进入梦乡。

我总是逃避，害怕面对自己。

过去

小时侯，和伙伴们在一起玩耍，春天我们会一起去野炊，夏天一起游泳，秋天一起收集山上的落叶，冬天一起打雪仗。和大家在一起总能制造出许多的快乐……这使我拥有了充满美好回忆的幸福童年。

初中，和伙伴们分开了，于是我尝试去交一些新朋友，由于性格内向，我总是不能交到朋友，很长一段时间我想要去改变现状，但结果都是一样。于是我开始逃避，将自己锁进自己的世界。任何集体活动的时间，我都是独自呆在一旁，放学总是立马回家，进入自己的世界；上课总是迟到，每次都是最后一个到校，我讨厌学校，在那里，我没有找到过快乐。就这样，初中结束了。一次出去吃饭，走在路上，老妈说了一句话：为什么现在你一点朝气也没有……

高中，我认识了大琨，在短暂的高中3年，我并不觉得孤单，因为我的身边有这样一个知心朋友。我永远都不会忘记高三那年的冬天，天空开始下雪，我们逃课到公园去赏雪的那一幕，那是我回忆中最珍贵的一页。毕业，分离了……我想，你同样不会忘记飘雪的那一天，那时我们是多么的快乐。

前段时间，我和儿时的伙伴们重逢了，这是我期盼已久的事，但是，我总觉得欠缺点什么，仔细观察发现大家都没怎么变，原来，发生变化的是我自己。是我自身的问题，就算是儿时的伙伴，只要我一在场，大家都受到我的影响，不知道该说些什么，气氛一度变的有些尴尬，我不在场时，大家总是有说有笑。经过这么些年，我懂得察言观色。之后，大家的聚会虽然都有叫我，但我却总是借故推脱。没有我在场，大家能玩得更尽兴吧。俨然，我，把自己变成了契诃夫笔下的别里科夫——装在套子里的人

我曾不断地问自己，我的人生为了什么而存在，我的梦想是什么，我的未来在哪里……

未来

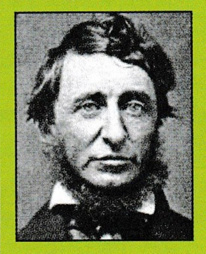
当我专心于绘画时，我是快乐的；当我沉醉于自然美景时，我是快乐的；当我在阳光下漫步在山里的时候，我是快乐的。现在我明白了。像戴维·梭罗那样的生活方式就是我所需要的，在无限的世界里我找到了属于自己的生活方式。活在自己的世界里没什么不好的，只要能让自己快乐那就行了。

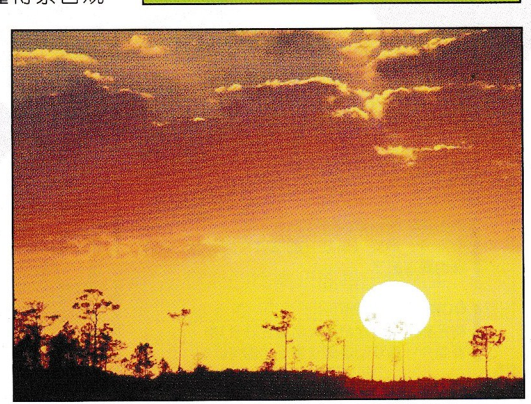
从梦中醒来，望着被夕阳染红的天空，我深深地吸了口气，对自己说到："真美啊！"

下山时，我不时回头望着柔美的夕阳，心里想着——只要活着，就会有那光明的未来。

编者注

亨利·戴维·梭罗（Henry David Thoreau，1817-1862），美国作家、哲学家，著名散文集《瓦尔登湖》和论文《论公民的不服从权利》的作者。梭罗出生于马萨诸塞州的康科德城（Concord），1837年毕业于哈佛大学，但他没有选择经商发财或者从政成为明星，1845年他平静地选择了离家乡不远的瓦尔登湖，选择了心灵的自由和闲适，尝试过一种简单的隐居生活。他搭起木屋，开荒种地，写作看书，过着非常简朴、原始的生活。梭罗于1847年9月6日离开瓦尔登湖，重新和住在康科德城的他的朋友兼导师拉尔夫·沃尔多·爱默生一家生活在一起。在1854年出版了散文集《瓦尔登湖》，详细记载了他在瓦尔登湖畔两年又两个月的归隐生活。







到了年末，各位学生玩家都进入了紧张的考期，上班族们也都进入了一年工作最后总结的关键阶段，因此本月的聚会活动也比往长要冷清不少，不过大家也都在憋着一股劲等待着假期的到来，元旦和寒假将会是聚会热潮的再次将临！上海的街机氛围一直是国内数一数二的，他们的街机比赛也经常举办的多姿多彩，本期请观看由K·T带来得正阳游戏厅《KOF XI》、《KOF MIA》、《北斗神拳》三款游戏的比赛报道，一起来感受那里的火热气氛。云游联盟的Cos社团发展得十分不错，经常会举办一些Cosplay的小活动，本期就请一起欣赏麒麟绯色轩带来的精彩照片秀吧！



本期热点

[西安联盟] P76

玩了吃，吃了玩——记西安家俱乐部美食聚会

众人起初还觉新鲜有趣，但日子久了，始终这么几排人面对面，一样的你咖啡我可乐，一样的你甩尾我超车，终觉腻味。于是考虑革新，决定进化……



[上海联盟] P73-74

12.15——正阳游戏比赛三连星

12月15日下午，上海正阳游戏厅人声鼎沸，因为今天这3个游戏同时举行比赛。

太鼓天堂——激奏心中的火花

鼓在原始时代已有，叫做“土鼓”，鼓框可能由陶土制成……

[云游联盟] P77

小记11月29号师大附中麒麟绯色轩COS活动

11月29日，昆明的暖冬，麒麟的节日，麒麟的大型校内COSPLAY表演，代号——炫翼。

[厦门联盟] P75

天下聚会“龙岩站”第一届玩家聚会

[贵州联盟] P75

六盘水玩家聚会圆满结束

11月25日这天，对于一个平常人来说是一个很平常的日子，可是对于逛大京都六盘水的游戏玩家来说就好比逢年过节……

[汕头联盟] P77

我们的潮汕小吃

有人说，潮汕就是洋溢着那种浓浓的文化气息的古城，人文、风景都可入画……

西安 上海 昆明 贵州 厦门 汕头

天下聚会Q群广告牌

QQ群号：14395112
群名称：禾城PSP群
群简介：嘉兴PSP群，共享游戏乐趣，嘉兴人一起联机哈

QQ群号：42027215
群名称：六盘水玩家联盟
群简介：贵州六盘水玩家联盟聚会

QQ群号：45890231
群名称：美女玩家
群简介：保定美女玩家的群，请支持哦

QQ群号：48040938
群名称：瑞安掌机交流协会
群简介：瑞安（浙江）的朋友注意，我们的聚会也要兴起了

QQ群号：33052675
群名称：浙江湖州游戏动漫爱好者1群
群简介：喜欢动漫喜欢游戏的都可以加

QQ群号：8220798
群名称：浙江湖州游戏动漫爱好者2群
群介绍：喜欢动漫喜欢游戏的都可以加

QQ群号：12851151
群名称：PSP联盟俱乐部
群简介：psp的玩家么，让我们一起快乐的玩游戏吧

QQ群号：38180310
群名称：哈尔滨PSP群
群简介：哈尔滨PSP交流聚会群

QQ群号：26252819
群名称：NDS江门五邑高级群
群简介：江门，新会，台山，鹤山，恩平，开平玩NDS掌机的朋友都欢迎加入

QQ群号：181943
群名称：兰州掌机俱乐部
群简介：欢迎兰州的掌机朋友加入，加群的朋友请输入暗号：兰州拉面！谢谢！

QQ群号：48586803
群名称：哈尔滨PSP女性玩家群
群简介：哈尔滨PSP女性玩家交流聚会群

QQ群号：47683382
群名称：DSL联机（广州）
群简介：每周均进行DSL联机聚会

QQ群号：7954856
群名称：电玩小区
群介绍：玩电玩的还有想了解电玩的朋友都来这里吧！让我们一起进入电玩世界！

QQ群号：10777099
群名称：南宁绿城LU联盟委员会
群简介：WOHOHOO，这里是好地方……ID最好改为论坛ID吧！南宁众

QQ群号：18142037
群名称：汕头STPU掌机聚友会联盟
群简介：汕头，美丽的海滨城市，一个依然保持着她那般静平和的生活和自然恬美的环境的世外桃源，联机是幸福的，在这里联机是更加幸福的。



12月15日下午，上海正阳游戏厅人声鼎沸，除了最新引进的《VF5》之外，《KOF XI》、《KOF MIA》、《北斗神拳》的机台前也都围满了人，因为今天这3个游戏同时举行比赛。

接下来分别说明一下3个比赛的情况。



http://juhui.levelup.cn/shanghai

12.15——正阳游戏比赛三连星

KOF XI



由于《KOF XII》和《KOF 98UM》的不断延期，《KOF XI》是KOF系列目前为止的正统最新作，经过了2年的时间，游戏一些不合理的地方渐渐暴露出来，导致人气渐渐降低。通过一次偶然的机会，得知《KOF XI》在日本也碰到了同样的问题，而日本玩家通过“赋予各角色一定的分值，限定全角色分值总和不能超过一定量”的方式来给予限制，从而尽量减少不合理的情况，挖掘游戏更多的乐趣。

经过上海《KOF XI》玩家的讨论，以日本规则为蓝本修改后得出“有上海特色”的分类规则，并于12.15在正阳组织了“分类赛试作第一期”。

由于是第一次分类赛，很多人明显不太适应，因为用了比较陌生的阵容导致失误频频，外加耳机、格斗王子等一线高手都没有到场，所以说实话这次打的并不精彩。

但是通过这次比赛，可以看到采用分类制后角色选用情况好了很多。虽然IORI和GRIFFON显示出了非常高的性价比，JAZU在赛前临时调整为3.5亦有不少人选用，不过总体来看目前的标准还是比较合理的，希望通过分类可以挖掘出XI更多的乐趣。

由于是第一次分类赛，很多人明显不太适应，因为用了比较陌生的阵容导致失误频频，外加耳机、格斗王子等一线高手都没有到场，所以说实话这次打的并不精彩。

外拍录像（四强到决赛）下周末更新，这里先发布一下战报。

一共20人参加，分为4组，每组出线1人，四强抽签决定对阵。

《KOF XI》四强名单（照片位置）：八神（右1）、TERRY（左2）、XL（左1）、二柄（右2）

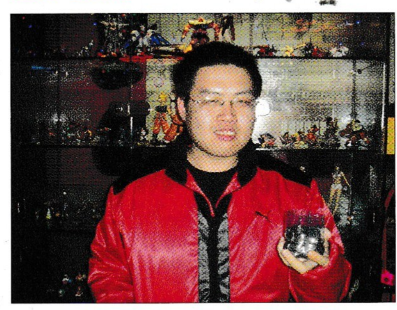


▲《KOF XI》四强名单



▲《KOF XI》冠军：二柄君

KOF MIA



▲《KOF MIA》冠军：饿狼传说

《KOF MIA》是基于“《KOF》系列”的外传性质作品，最初在PS2上推出，虽说玩家对3D化褒贬不一，但是依然取得了一定的支持。今年SNKP以PS2版的“MI2”为基础制作了街机版“MIA”，在日本的反响还算不错。但是国内似乎有些水土不服，并没有受到传统《KOF》玩家的广泛关注。为了让更多的人了解接受“MIA”，上海一些喜欢“MIA”的玩家在正阳组织了“MIA”对抗赛。

这次的比赛已经是第二届，上海另一家游戏房阜康的一些“MIA”得知之后前来交流对战，并显示出了强大的实力，这次更是一举包揽冠亚军，可见“正阳VS阜康”暂时将成为“MIA”比赛的主要格局。



北斗神拳

《北斗神拳》推出也已接近2年，虽然由于种种原因，《北斗神拳》并不算一款十分成功的游戏，但是以BOOST为首的全新系统却给格斗游戏带来了一条全新的思路。而随着北斗神拳玩家对游戏系统的不断深入了解，这个游戏变得越来越夸张，某些情况下只要打到一下，便可以带入“世纪末连段”，倒也符合了《北斗神拳》原作那“你已经死了”的氛围。（当然，要练成“世纪末连段”也需要花大量的时间，绝不像录像中那么简单。）

这次北斗神拳比赛是上海北斗神拳玩家的谢幕战，因为大家都期待着明年即将发售的《战国BASARA X》，比赛中各位选手都使出了浑身解数，打出了非常高的水准。

本次比赛设24强，组队战，（2位缺阵）经过激烈厮杀，最后由小世界第一罗将之称的王欣无悬念取得冠军 ！他也是第3次取得北斗比赛冠军，恭喜3冠王！亚军由使用juda的高手ggxx取得，季军由南京最高roah 本．和正阳roah使用者k9999组合取得！



▲《北斗神拳》k9999组

这次的比赛三连星已经结束，但正阳以及上海各大街机游戏比赛不会就此结束，更多比赛消息请继续关注levelup论坛格斗区以及上海联盟。



http://juhui.levelup.cn/shanghai





太鼓天堂——激奏心中的火花

一：鼓从何来



鼓在原始时代已有，叫做“土鼓”，鼓框可能由陶土制成。另有一种鼍鼓，相传黄帝在征伐蚩尤的涿鹿之战中，曾九战不胜，后受元女之教，造“夔牛鼓”80面，一震500里，连震3000里，以鼓声大壮军威，终于擒杀了蚩尤。

夔与鼍古文相通，据记载，夔其状如牛，居于大泽，水陆两栖，每到雷雨季节便发出令人振憾的吼叫，《山海经. 大荒东经》有：“雷泽有神，龙首人头，鼓其腹而熙。”夔被先民奉为雷神和音乐之神。其实夔就是鳄鱼，鼍鼓就是用鳄鱼皮作膜面的鼓，1978年，在山西襄汾陶寺遗址发现一新石器时代晚期的鼍鼓实物，距今4000多年，鼓腔用树干制作，外施彩绘，鳄鱼皮蒙面，高约一米，径一端0.4米，另一端0.5米，出土时蒙面已朽，但鼓腔内仍可见散落的鳄鱼皮。

和其他的乐器相比鼓的表达能力要更加的强，所以古代通常都用于打仗的时候提升士气之用，《左传?庄公十年》中有记载：“夫战，勇气也。一鼓作气，再而衰，三而竭。”意思是作战是靠勇气的。第一次击鼓振作了士气，第二次击鼓勇气低落，第三次击鼓勇气就衰竭了。就足以说明了战鼓在战斗时的重要性。通常在古代战场中有两样东西是最能把握住士气的，一是战旗、二就是战鼓了。战旗不倒，战鼓不停胜利就会接踵而来。

二：太鼓缘起

太鼓现在是日本的代表性乐器，大太鼓的形状有大有小，形状好像啤酒桶。鼓身用榉木（高档）或次楸木（低档）两面蒙上熟牛皮，直径从30厘米到超过1米的宽度。而在曾经的太鼓热中，更宽大的体积也出现过。太鼓的起源已不可考，但普遍认为最早起源于中国（就像苏格兰风笛一样，其实质起源是在中国），在日本文化中，太鼓与它的发展息息相关，古代日本人用太鼓的目的是为驱赶病/魔。同样太鼓也被用来作为太鼓为迎神之用，不论是宫廷、战争、歌舞能剧中都有太鼓的影子。日本的宗教中，太鼓则是佛的音乐。单独鼓这种乐器，喜欢听的人不多，而且鼓多用于伴奏之用。在宣告事情或歌舞演剧中也尝使用。



NBGI旗下著名音乐类游戏“《太鼓之达人》系列”可谓是继跳舞类游戏后的又一新宠，不仅男性玩家，也是女性玩家非常青睐的游戏作品。和以往的音乐类游戏不同之处在于其系统十分的简单。就拿街机平台上的《太鼓之达人9代目》来说吧，红点就是敲击鼓面，而蓝点就是敲击鼓边。用鼓棒配合着音乐节奏在鼓面上敲击完成曲目。但是当你真正投入其中的时候才发现他的难度并不亚于其他的音乐类游戏。再来《太鼓之达人》在鼓曲选项方面也是创新十足，除了一些传统的日本民谣、交响乐外。其中还大量包括了现在最为当红的动漫经典歌曲和一些游戏经典音乐，（最夸张的就是里面有FC上的《超级马里奥》的主题音乐，和帕瓦罗蒂的成名曲《我的太阳》。）在电视和掌机平台上还史无前例的加入了很多音乐小游戏的内容，使可玩性大大的真假。此系列不亏被PS2房老板口中的“手柄终结者”。

就在今年，上海引进了街机平台上的《太鼓之达人——九代目》。一开始只想作为一个实验型的游戏来测试市场的没想到它的发展如雨后春笋一般的成长，逐步取代了跳舞机和DJ机等一些传统的音乐游戏的地位。太鼓达人同好者的群体已经小有规模了，他们的技术也不断的进步。同好圈中逐步的涌现出了一些名人，达人级别的好手。



二：天堂竞技

养兵千日，用兵一时。高手多了大家不免有个争雄之心，所以急需一个比赛来体现他们的技术，所以才有了这次《太鼓之天堂》的主题活动。本次活动我们不但邀请了专业街机方面的选手参加街机平台上的比赛，同时考虑到了掌机平台的玩家来一起同乐。有PSP和NDS的玩家都可以一起来参加。同样有PSP平台的比赛和NDS的活动。准备了丰厚的奖品等着大家来夺取，争取把这次活动做成一个成功主题赛事。顺便说一句凡是来参加活动的女孩子都会送一个娃娃，所以到现在为止有大量的女性玩家来参加！名花有主，我来松土。各位痴汉们啊你们还等些什么?

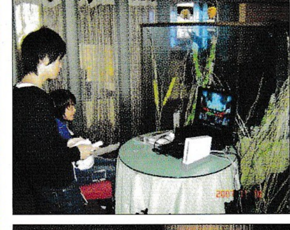
到底谁能激奏出心中的火花成为太鼓达人，敬请期待2008年1月1日的太鼓达人主题赛事《太鼓天堂》！

比赛地址与相关资料

结成游戏：结城游戏坐落于上海闵行区七莘路3011号星钻城大楼3楼（靠近漕宝路），占地面积约1200平米。处于七宝最旺的地段还拥有像永乐，家乐福这样的卖场。交通方面非常便利，有87，748，91等交通线通往市内各个地区，以及在10月即将开通的轨道交通9线。在硬件上结城游戏做到与时俱进，最尖端最新潮的游戏在这个游戏的国度里都会被完完整整的体现，7月引进了SEGA公司的最新赛车人气游戏《头文字D4》，8月引进了Namco公司的旗舰赛车游戏《湾岸3》，喜欢速度和竞技的朋友一定要来体验视觉和体感的一流感受。



热烈庆祝天下聚会“龙岩站”圆满结束!





http://juhui.levelup.cn/xiamen







▲PSP开会

▲多可爱的笑啊



■多么开心的一家子



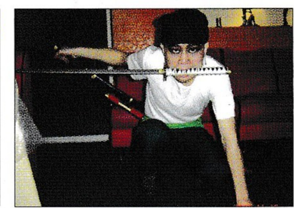
▲Wii试玩区，由快乐多铁杠粉丝“超哥”赞助



▲天下聚会龙岩站11月18特别节目上演啦



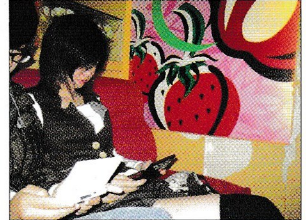
▲COS雾朦朦



▲龙岩COSPLAY队长阿凯



▲准备工作时，龙岩大街上的“土匪”



▲难得的MM



▲COS雾朦朦



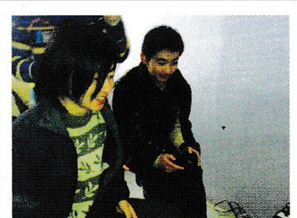
▲龙岩COSPLAY队长阿凯



http://juhui.levelup.cn/guizhou

11月25日这天，对于一个平常人来说是一个很平常的日子，可是对于逛大凉都六盘水的游戏玩家来说就好比逢年过节，因为这是六盘水的第一次玩家联盟聚会，本来是早上10点半才开始集合的，但是由于玩家的热情9点就在电玩店内等着了，这天大家都很高兴，我遇到了两个应援团的高手几次败给了他们，我们当中也来了MM玩家，只是没和我们照相（很多人都没照）但我们还是照了，其中我们还切磋了PS2的《KOF97》．其中有个很强大，谁也不是他对手（但是可惜我却在第一局就输了）最后也到了聚会的结束时间，大家当然要聚餐拉，可是我提前走了，因为有事，最后说一句有共同语言的人在一起感觉就是不一样，虽然聚会结束了，但是还是没能影响到大家对游戏的爱，因为在下一次的聚会中，我们将以另外的一种方式去主办聚会，敬请大家期待！









六盘水玩家聚会圆满结束



玩了吃，吃了玩

——记西安家俱乐部美食聚会





http://juhui.levelup.cn/xian





话说继俱乐部成立以来，大大小小也举行了不少聚会了。

众人起初还觉新鲜有趣，但日子久了，始终这么几排人面对面，一样的你咖啡我可乐，一样的你甩尾我超车，终觉腻味。

于是考虑革新，决定进化。

考虑到众玩家都常行废寝忘食之事，而此事从科学角度来分析，又是极不科学的。

总之，我们也是时候弥补一下我们一路辛苦熬过来的胃了。

"那就干脆来个美食聚会如何？"

"！！"拍板敲定。

虽说定了主题，但细则琐事还是相当麻烦，联络地点，通知宣传，以及最令人头痛的活动组织。如何彰显主题而不至喧宾夺主，激活气氛而不至纷乱无章，个中平衡，实难掌握。

终究铁杵磨成针，还是让我们想出了好点子。其中的苦思冥想呕心沥血不堪回首，就一笔带过。

以吃喝为主题的玩家聚会到底会不会引起群众响应呢？怀着一颗不安的心来到聚会地点已是中午，进店后就发现只到了稀稀拉拉几个人，顿时有些慌了阵脚。心想子阳这家伙一口气定了80个座位搞不好还用人格作了担保，这下来不了人可很是不妙，导致他人格缺失什么的大家谁也担不起。和大家反复斟酌后，决定无视子阳的抗议暂将位子精简到50人，免得到时候产生信用问题。

谁知大家原来都是那种喜欢体验千钧一发的主儿，偏偏要踩着点儿来，聚会开始前5分钟我还担心要和店家关系破裂导致业务纠纷什么的，结果没想到刚过三分钟我就必须开始担心位子留得不够了，与店BOSS在三商谈，总算是在子阳的冷眼下解决了就坐问题……

接下来聚会正式开始，但是场面立刻失去控制，熟练的玩家们迅速的坐到了一起，抽出腰间包里甚至是早已在手里握的出汗的掌机，他乡遇故知般刹时乱成一片。

早已有心理准备的我们迅速采取行动，对已进入连机模式的玩家们以"食物是生命动力的来源"为论调，进行了深刻的教育；对个别不服教育者又以"不吃饭哪来的力气玩"为中心思想进行了严厉的批评。总算略有成效，大家忍痛甩掉黏在手中的机器，开始了对食物的选取，看着聚会步入正轨，各工作人员头上黑烟终于渐散。

吃饱喝足，接下来就是重头戏。首先不得不提的是有的玩家还自带家用机来给大家共享，尤其是Wii的出现，确实是引起了不小轰动和强烈的一致好评。参加者都准备的这么周全，我们组织者又岂能默不作声，绞尽脑汁想出的"大胃王"比赛计划终于出手。

考虑到我们虽是以吃喝为主题，但毕竟还是游戏人聚会，多方考量，几个人将仅存的智慧全部倾囊而出才想出了一个点子，让玩家一边吃喝一边进行游戏比赛，而比赛的成绩和吃喝量都有积分，最后由总积分产生冠军。

选定的游戏是山脊赛车，因为这个游戏操作频率非常之高，几乎腾不出手来做任何事情。我们要求玩家在比赛的同时喝饮料，获得一轮比赛冠军有4积分，依次递减至1积分；而喝一杯饮料则有1积分，没有上限，但至少在比赛中要喝完一杯饮料，否则会直接出局。究竟是靠实力一决胜负，还是靠胃容量分个高下，全由你自己决定。

非常规的新玩法带来的乐趣确实无穷，热闹非凡。看着玩家一个个手忙脚乱不知所措，工作人员们相视片刻，脸上露出了满意的微笑（邪恶的微笑）。

一番闹腾，场地已经被搞得天翻地覆，我怕再这样下去这家店都会被玩家的热情摧毁，一看时间也差不多，就准备收工，具体操作已记得不太清楚，只记得我3点钟宣布聚会结束，然后5点钟大家终于撤离……

总结一下，这次聚会的目的还是比较出色的达成了，让大家体会到了一次不一样的聚会；但同时，我们也看到了其中的不足与稚嫩之处，未来的发展空间很大，改进方向也很明确，相信在不久的将来，我们就会有更加出色更加完善的聚会方案。

2007年12月5日

PS：其实，在聚会结束之后不久，我们就已经想到了新点子，想知道的话，就期待下次聚会吧……









http://juhui.levelup.cn/kunming



小记11月29号师大附中麒麟绯色轩COS活动

11月29日，昆明的暖冬，麒麟的节日，麒麟的大型校内COSPLAY表演，代号——炫翼。

一大早，一群人们就在活动室中忙忙碌碌，有COSER，有化装师，发型师，有道具师等，大家都忙着在做最后的准备。

12:40，陆续的各COS团走出了活动室，一出现就被围得水泄不通的他们显得是那么惊异，又那么兴奋，再无数闪光灯的包裹下，整个学校，显得是那么的有朝气。

黑色神秘的–王国之心

古色古香的–仙剑奇侠传

爱与憎恨的–反叛的鲁鲁修

黑色炫动的–DGM

当然，还有高贵典雅的SD娃娃和美丽动人的女扑，以及各种经典动漫的COSPLAY。一直晕晕忽忽，摆POSE，补妆，接受采访，终于，到了走秀时间，各团COSER拿出了自己的辛苦成果，特别是DGM的团舞，更是使活动推向了高潮。不过，整个活动中，还是邪恶的BL和GL最受人欢迎。慢慢地，时间在流逝，换来的是快乐，绚翼，才刚开始。请期待2008年2月我们与云游联盟的合作外景。

















http://juhui.levelup.cn/shantou

有人说，潮汕就是洋溢着那种浓浓的文化气息的古城。人文、风景都可入画。悠久的发展历史也给潮汕小吃注入了丰富的人文底蕴及浓郁的地方特色。

潮汕小食源于民间，它是全国点心的八大派系之一。潮汕小食主料，荤素皆有，蒸、煎、烤、炸齐全，品种丰富，口味清鲜，用料讲究，制作精细，乡土风味浓厚。

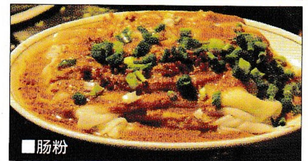
据不完全统计，各类潮汕小吃有230多种，而我整理到的不过十几二十种。主要烹饪方法有炊、煎、烙、　、焯、拌、炖、炸等近十种；就口味而言，有酸、甜、咸、辣等，在市区乃至乡村的街头巷尾随处可见，　且价格便宜，与大众的消费水平相吻合，因而具有范围较广的消费群。



▲牛肉丸、牛筋丸



■番薯芋



■肠粉



■牛肉粿条汤



■炒牛肉　条



■布仔豆腐



■炸普宁豆干

这世上有一样东西我想拥有

12月的南方某城市，炎热了一整年的天气终于冷了下来，12月的北方某城市，已经飘起了漫天的白雪。12月，又到了一年中最后一段日子。这一年，发生了什么，错过了什么，记住了什么，又忘记了什么。这一年，认识了谁，又淡漠了谁，在我们记住的时候，是否有一件东西让你感觉温馨，在我们忘记的时候，是否有一件东西让你淡淡的忆起。礼物，当它被精致或简单的包装，从一个人手中传递向另一个人时，就被赋予了超出其本身的意义。圣诞，元旦，新年，一个个的节日终于让我们有足够多的机会向朋友去赠予并索取这种意义。

这个时候，你最想要收到什么礼物，从谁的手中？而曾经，关于你送出和收到的礼物中，哪些经历和故事又让你无法忘怀，即使礼物本身已经无从找到了。

本期私房话就让我们来聊聊礼物的话题吧。这世上有一样东西我想拥有。

maxwell

07年，我见到我外婆的去世，表妹，大哥，姨丈相继患上肿瘤，不禁唏嘘，生命原来可以在一瞬间变得这么脆弱，人生是多么的戏剧化，什么金钱之类的，都比不上健康啊……

07年，结婚的结婚，工作的工作，同学，朋友们的距离越发越遥远，每个人都为了那一间房子一个女人奔波劳碌。反观自己，22岁都来了还是一事无成蹲在家里做NEET，总是以未毕业才尾时间为由逃避现实……

圣诞节，二十多年来都是一个人过，或者说，我根本没有过圣诞节这个概念。礼物，多少年来，我收到的礼物屈指可数……如果我说“请给我一个健康的身体”、“请让我找到一份不错工作”的话，那根本不切实际，虽然是这么的不切实际，但是，我依然期望着……

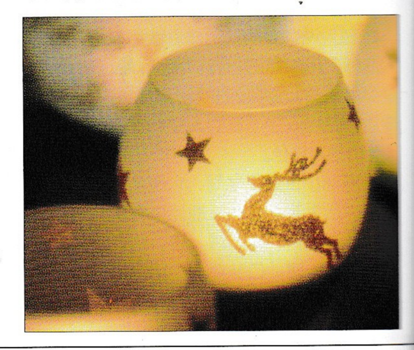
这世上有一样东西我想拥有，如果可以给我一颗坚毅的心，让我克服懒惰，带给我足够的自信的话……一切一切，估计都不是问题了……

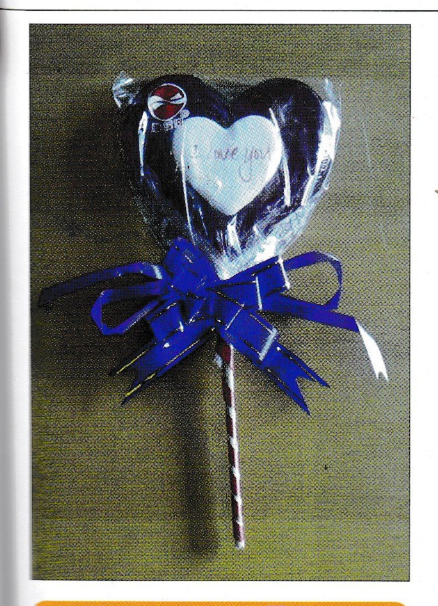
黑眼圈儿

曾经的圣诞节，没有过苦恼，没有过压力。从来都是和朋友们，快快乐乐的一起过。大家之间互相赠送苹果，以表达友谊、表达对朋友平安的祝愿。

今年的圣诞节，刚刚经历了感情的痛苦。虽然还是和朋友们一起过，但曾经那些美好的时光已经不再了。友谊还在，爱情不在。

如果说礼物，我好想得到上天的祝福，让我得到幸福。不知时间会不会让我淡忘，我只记得：我真的爱她。





雪泥

同一个问题，小时候问我，我会要机器恐龙；

中学时问我，我会要某个同学妹子的回眸一笑；

高中时问我，我会要大学录取通知书；

毕业后问我，我会要能养活自己的工作；

两年前问我，我会要和那人一起的时间。

期望变高了吗，欲望不单纯了吗？

有些礼物，我得到了，有些礼物，匆匆而去，其他的，永远错过。

高兴了想要一起唱歌的朋友，伤感了想要意外温暖的短信。

想要的不一定是需要的，得到的往往也是迟到的。

我忽然想要无限的可能性，却发现它似乎一直握在手里。

限定版笔记本



人们希望得到的往往是和自身的现实相联系的。

当我们小的时候，回答总是会有很多，也许千奇百怪，也许异想天开，也许荒诞不经，但是童言无忌的答案无疑要比现在要多得多，也有想象力的多，也许还要纯洁的多。

人生在世所追求的，往往不会超脱于名、利、欲。随着年龄的增长，我们所能实现的希冀也会越来越少，而自己的选择范围也越来越窄。离社会越近，就越现实。

如果提问最希望得到什么，我想很多人都会回答中彩票的运气吧，这无疑是一个不怎么费脑细胞也同样是离现实很近的答案。嗯。这也是自己的答案。

没有比这更现实的回答了么？嗯，回到过去，修复改善自己的？

pspgundam



我出生在了一个幸福的家庭，想得到的东西几乎都能得到，游戏机更是一台接一台的买，而我也没有考虑过父母的钱是怎么来的，只知道去花，不够再去要……

现在大四面临就业，当我发现"工作根本不是那么好找，而即便能找到工作那工资也是少得可怜，即便工资还算可以接受但那活儿根本坚持不下来"的时候，我明白了：原来钱是那么难挣啊……

今年的圣诞（或者是元旦，又或者是春节），我不想得到任何礼物，为什么？

大学四年我虽然坚持去上课，但有的课我根本没认真学，到现在甚至4级都还没过去，都快毕业了，连某些法律的基本常识都不知道，而以后用不到的医学知识倒是学到不少（我没有医学学位，医学知识对于这个凭文凭说话的社会来说只是"浮云"），以后我在社会根本没有竞争力，对于能否找到合适的工作挣钱养家我根本不敢去想……

所以说，我不想得到任何礼物，因为我不配……

如果硬要我说的话：时间——能让我把知识全补回来的时间，但那可能么？也许在我喝咖啡的时候某人在用功学习，而那个人就是又一个爱因斯坦，而他在节日收到的最好的礼物就是他父母饱含欣慰的微笑……

youthew28307848

9月伊始，当我挤得一身臭汗将信封里的一叠的百元大钞奉给财务部门的阿姨时，我似乎发现自己同这个学校已经没有太大的关系了。

而这个又如何呢？一个星期的培训后，我们老板告诉我们"底薪是没有地，不过我是相信你们地，你们的嘴是可以为你们赢来财富地。"于是，星期一早晨，我继续躺在被窝里睡着。

那个时候，我是一名运动俱乐部的死跑业务的。

而后，11月，我又成了一名服务员，但当即将开业，老板一脸难色地告诉我：因为各种原因，服务员只有两人，包括我。

于是，后面的就不难想象了。

我在这里说一串废话是为了说明什么呢，首先，9月到现在，我没有一分工资入帐，于是我的PSP，或者说NDSL在我1月的生日那天都不会有了。

然后，就是那些没有联系，或者有过一点联系却已经许久没见过的小山羊们。

我甚至有几次在梦境里熟练地胯下运球，尽管印象里我运球并不怎么样。

是的，我想要这些。

这世上有很多东西我都想拥有，但里面的任何一样东西都不是我能决定是否可以拥有的。

灌茶



确实每年年终都是总结得时候，人的价值观随着年龄的增长也不断的变化着。小时候为了想要一个变形金刚的玩具都想疯了，大一点了就是为了游戏机了，FC、MD、SS、PS、PS2、PSP，时代在变想要的东西也在变。现在这些东西虽然都已经拥有或曾经拥有，回想起来也只是刚刚得到的时候是无比的快乐和兴奋。时间久了就再也没有这种心情了，人都是喜新厌旧的生物吧。看看这些东西都是具体的，一部游戏，一套漫画，或是一个手办，都曾经是我追求的东西。现如今我已经是一个奔3的人了，对有些东西的执著已经不是那么强烈了，PS3、X360、Wii，随着这些次世代的机种的发售我也深刻体会到了自己内心的一点微妙的变化。也许是我成熟了也许是我失去了一份纯真。再过不久我也许就要结婚建立自己的家庭了，但我想我追求的东西还是不变的，这也应该是每个人追求的东西吧，这就是快乐幸福。



不知火奶

欲望太强，我啥都想拥有，这可怎么办啊？

雨夜の守望者

陌路人的一声"Merry Christmas"，让我知道这个世界比我认为的更加温暖。

我爱敏敏

想要个女人。

イド

要说最难忘的礼物么，那是六年级时，某天上课时某位女孩用信纸叠给我的心形书签；圣诞礼物也正是她送我的贺年片。

吻

如倒影水中的鲜花，
只可看看未能摘去，
如飘于风中的花香，
虚虚渺渺淡然逝去。

纯白剑士

只希望能在圣诞之夜，和你手牵手，走在喧嚣的街头。

adangcc

我想回到过去，在来的及说祝福之前，把友情变亲情。

动漫速递

最新动漫资讯一网打尽！

栏目主持：雪风&吉祥天

短消息

11.13 ANIME

●当红漫画家峰仓和也老师连载于月刊《COMIC REX》上的漫画作品《BUS GAMER》日前正式决定制作TV动画版，该故事围绕着互不熟悉、仅仅因金钱维系在一起的3人组"AAA"而展开，担任动画监督一职的为葛谷直行。动画的官方网站也在11月中旬开通。

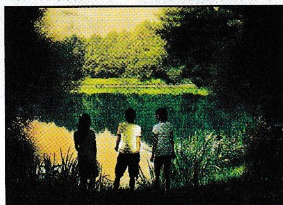


11.14 ANIME

●TV动画《神枪少女》的第2季《神枪少女–IL TEATRINO–》预计2008年初播出，此次的故事将围绕漫画的第3～第5卷内容展开，由于担任上一代"神枪少女"配音的声优中有些人因为种种原因已经退出了声优界，所以第2季的声优阵容全部大换血，这次变革能否将《神枪少女》带出"叫好不叫座"的怪圈，就让我们拭目以待吧。

11.16 MOVIE

●预定于2008年春公映的真人版电影《寒蝉鸣泣之时》日前终于定下了主题歌演唱人选，曾经演唱过TV动画OP曲的岛みやえい子小姐将继续为电影演唱主题曲和ED曲。主题曲名为《命运之轮》、ED名为《透视画》，皆由I've produce负责制作。



11.20 SEIYUU

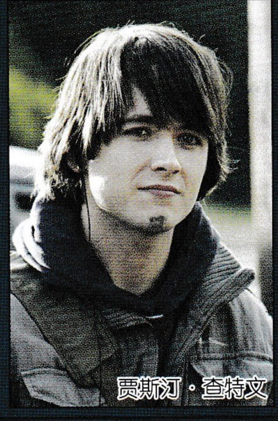
●平野绫继推出个人写真集《H STAIRWAY TO 20》和个人随笔集《1/19 Bpm》后，其首张DVD《情书》也于11月20日正式发售。DVD主要收录了平野小姐在神楽坂遭遇的灵异事件及平日生活的点滴，分东京篇、冲绳篇、花絮篇三个部分，本篇长50分钟，制作花絮6分钟。

11.14 ANIME NEWS 好莱坞真人版《龙珠》明年8月公映

11月14日，美国娱乐界权威《Hollywood Reporter》报道了20世纪FOX公司制作的真人版《龙珠》将于2008年8月15日全球公映的消息，据悉主人公悟空将有加拿大演员贾斯汀·查特文出演，以电视剧版《X档案》与《死神来了》为众人所知的黄毅瑜担任影片导演，著名香港演员周星驰担任制片人。

鸟山明原作漫画《龙珠》在日本乃至世界都拥有极高人气，即使是漫画连载结束，动画播映完毕的10年多后人气也一直不见减退。作品相关的DVD、游戏以及周边产品在国内外一直持续发售着，其经济利益亦不可小视，此次真人版的拍摄，势必会让FANS的热情再度攀升。

20世纪FOX公司买下真人版《龙珠》的电影拍摄权早已众所周知，但有关演员阵容和制作班底的各种传言可说是五花八门，令人对作品是否真能顺利拍摄而顾虑重重。今秋，有关拍摄开始和演员选拔的传闻更是层出不穷，目前20世纪FOX公司并未对此做出正式回应。但此次《Hollywood Reporter》的报道，毫无疑问是对电影拍摄可能性的大力肯定。


贾斯汀·查特文

11.19 ANIME NEWS 美国"年度优秀书籍"出炉 漫画类日漫三作上榜

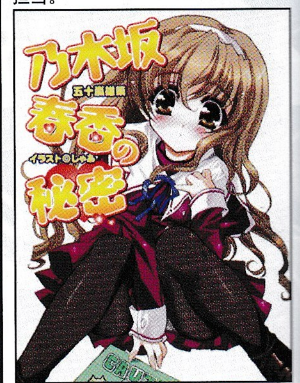
美国出版情报权威杂志《Publishers Weekly》近日选出了2007年美国全出版物的"年度优秀书籍"，漫画类别内日本漫画有三作上榜，分别为松本大洋的《恶童》、手冢治虫的《MW》和《多重人格侦探》（原作大冢英志、田岛昭宇漫画）。

《Publishers Weekly》每年都会从报道过的6000多部书籍里评选出各类型的优秀书籍，全部分类加起来合计约选出150部。本次漫画类选出的优秀书籍共计12部，日本漫画占到3部。从人气方面来说，《火影忍者》、《水果篮子》和《死神》三作似乎更胜一筹，不过本次均榜上无名，可见评选的基准并不仅仅是销售量一项。入榜的这三作在销量上很难用"最畅销"一词来形容，只能说此类作品比较容易赢得评论家好感。

《恶童》的影片今年在美国上映的时候曾获得了专家们的极高评价，反响巨大。其漫画版也因此受到关注，从而让他人注意到作品的内涵价值。手冢治虫的《MW》在美国出版物里一直是专门大奖的有力候补，而《多重人格侦探》的出版方为DARK HOURSE社，此出版社一直以出版众多热门作品而著称。

11.26 ANIME

●电击15周年祭上，主办方发表了关于人气轻小说《乃木坂春香的秘密》改编TV动画的相关情报。《乃木坂春香的秘密》描写了暗地里是个OTAKU的大小姐乃木坂春香和普通高中生绫濑裕人之间的恋爱喜剧。一直在播放中的相关RADIO节目已赢得了众多FANS的好评，而即将开始制作的TV动画版也将继续沿用之前的声优配音阵容，大小姐乃木坂春香将由当红声优能登麻美子担当。



11.27 GAME

●继TV动画的消息传出后，近日《狼与香辛料》官网又公布了本作即将制作DS游戏的消息。游戏舞台为小说《狼与香辛料》的平行世界，玩家扮演一名年轻的行商人，梦想着能开一间属于自己的店铺。某日途经一个小村落时遇见了幻化为美丽少女姿态的狼神赫萝。赫萝请求主人公帮她寻找故乡，无法拒绝的主人公便从此和她开始了旅程。



11.28 **ANIME**

●高山しのぶ老师创作的、连载于《月刊ZERO SUM》上的漫画作品《天月》将于2008年推出TV动画版。动画的人设和场景设定将尽量维持原作的氛围，故事舞台是类似江户时代幕末的幻想世界。主演声优包括福山润、朴璐美、游佐浩二和诹访部顺一。



12.4 **ANIME**

●继真红、苍星石、翠星石SD（Super Dollfie，VOLKS社出品的球形关节人偶）化之后，人气女王水银灯也由VOLKS社制成了SD，与之一同登场的还有带着玩具KUNKUN的雏莓。由于这两款SD各限定50个抽选贩售，所以售价自然不菲。



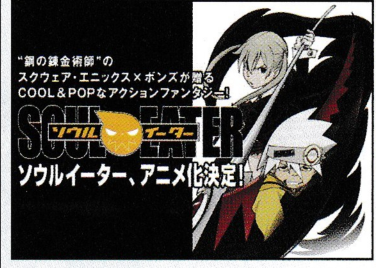
11.11 **ANIME**

●备受期待的《CODE GEASS 叛逆的鲁鲁修》第二季预计于08年春季播出，11日官网公开了一段简短的第二季预告FLASH，进一步证实了新角色的存在。新角色是一位名叫Rolo的阿修弗特学园学生，他的身份至今仍笼罩在谜团中。



12.12 **ANIME**

●漫画家大久保笃连载于SQUARE ENIX旗下月刊《少年GUNGUN》上的《噬魂师》，截至到本月已发售了10卷单行本。BONES公司日前宣布将制作本作的TV动画版，动画官网已于12月12日正式开设。



11.21 ANIME NEWS 《今日开始魔王》TV版第3季 明年4月开播

根据人气小说《今日开始自由业》改编的动画《今日开始魔王》TV版1、2季均获得了颇高的人气，在女性初、高中生中引起极大反响，动画第3季预定明年4月春季档播出，全篇预计39话。被马桶冲到异世界的涩谷有利又将继续他的魔王之旅，第三季动画仍然会维持原来轻松快乐的氛围，大家可以尽情期待那些个性角色的再度活跃。在第3季的故事里，世界各国逐渐走向平稳之时，小史马隆的少年王萨拉雷基为了支配世界而开始刻意接近有利。萨拉雷基一面试图以奇异的力量控制有利，一面使着诡计企图离间真魔国一行人，面对这样的萨拉雷基，有利却仍希望能使他敞开心扉。新的威胁开始一步步逼近这个世界……



11.29 ANIME NEWS 《向阳素描》第二季 预定2008年播出

苍树うめ连载于芳文社《MANGA TIME KIRARA Carat》上的《向阳素描》，2007年1月TV动画化后在MBS、TBS播出后充分体现了原作的精髓，博得了Fans的一致好评，随后制作的特别篇也口碑甚佳。在Fans的期待声中，第二季正式决定制作。第二季标题《向阳素描×365》由原作者苍树うめ本人定名，作品描写了住在向阳庄的4位少女的日常生活（1年365天），故事中洋溢的人情仿佛人体体温般（平均36.5℃）温暖。第二季预定2008年播出。



12.2 ANIME NEWS "幸运星" in 鹫宫神社 3500名Fans大参拜

12月2日TV动画《幸运星》携相关RADIO节目《幸运☆频道～陵樱学园放学后的课桌～》在崎玉县北葛饰郡鹫宫町的鹫宫神社内，召开了一场盛大的"幸运☆星早午餐&公式参拜in鹫宫"活动。

整个活动分为在鹫宫神社前的"大酉茶屋"用早午餐和去神社进行公式参拜两个部分。担任广播节目主播的"小神晶"声优今野宏美、"柊镜"声优加藤英美里、"柊司"声优福原香织、"白石稔"声优白石稔以及漫画原作者美水镜都作为特邀嘉宾参与了这次活动。

《幸运星》中"柊镜"和"柊司"的家正是根据本次活动地"鹫宫神社"设计而成，此神社也是关东地区最古老的大神社。此神社因作品的大热而一并人气暴增，鹫宫町商工会便顺势携角川书店举办了这次活动。 活动当天前来神社的Fans总数居然达到约3500名，"大酉茶屋"内展出的"特制桐绘马手机链"、"巧克力螺面包"、"角色海报"等商品都颇受Fans的欢迎。早午餐菜单上的一些菜式还特别用了《幸运星》里角色的名字命名，大家在就餐的同时亦可以和担任临时店员的声优们谈天。



12.12 **ANIME**

●田中芳树执笔的人气长篇推理小说系列《药师寺凉子怪奇事件簿》12日宣布将于明年播出TV动画版。本作讲述了毕业于东大且身为绝世美女的警视厅官员药师寺凉子，和她操劳无比的部下泉田准一郎一起解决众多怪异事件的故事。小说通过泉田的视点，以第一人称来叙述事件的种种。



12.17 **ANIME**

●随着《寒蝉鸣泣之时解》第24话"祭杂篇 其十一 最终"的顺利播出，《寒蝉》的TV第2季也宣告结束。不过，结束的仅仅是"第2季"而已，动画最终话的结尾制作组又发表了即将制作TV第三季的决定！第3季的详细情报目前暂未公布，详情将于日后发表在官方网站上。



楚楚可怜+绝对可爱



一晃就到年底了，当大家看到这篇小文时大概已经开始过圣诞了吧？眼看自个儿又要朝着八宝山的方向迈进一大步，我那无法承受生命之痛的纤细内心不免充满了大条君的忧郁——孤家寡人好可耻，真想娶个美女做老婆，然后过糜烂的生活……啊～多伟大的志向，虽然有欠高尚。不过，究竟是从什么时候开始树立起这样的人生目标呢？推开锈迹斑斑吱呀作响的记忆之门，思绪回到了十几年前的少年时代，有那么一部名叫《GS美神极乐大作战！！》的人间奇书放出H光万丈（-_-）。

是的，没错，今夜无人眼花，我刚刚提起的就是那个日本漫画界的鬼才椎名高志的代表作，集搞笑、友（爱、色）情、除魔以及其他什么什么要素于一身的《GS美神》！看到这儿，年纪大点的朋友们眼前有没有浮现出一个名为横岛忠夫的淫贱身影和一个名为美神令子的曼妙身影呢？时隔多年，漫画中的具体情节早已忘得像月底的钱包一样干净，脑海中除了那两个身影之外，剩下的唯有椎名高志的大名。

关于椎名高志，其实有必要饶舌两句。1965年6月24日生人的椎名，大阪府出身，毕业于赫赫有名的大阪大学，算起来还是盛田昭夫与手冢治虫两位重量级人物的后辈校友呢。1989年，椎名以《Dr.椎名の教育的指導!!》在《周刊少年SUNDAY》上出道，接下来的作品是口碑极佳至今仍在出新的4格漫画《（有）椎名百货店》系列，随后在1992年的小学馆第38回漫画赏中他的《GS美神极乐大作战！！》一举获奖，第二年便被改编成动画，大受欢迎，就此成名。

椎名高志刚出道时的画风很有些高桥留美子和藤子.F.不二雄的影子（据说他的妻子是高桥的前助手），但现在早已成功进化出自己的流派特色了——从头发表情等细节上让人一看就知道这是椎名笔下的人物，尤其女性更好认……而幽默又是一个漫画家不可或缺的重要能力，也许椎名缺乏这样那样的本事但他从来就不曾缺乏过幽默感，对于目前的漫画业界来说这点难能可贵。可在GS长达9个年头的连载结束后，椎名高志的漫画之路便只能用江河日下来形容，先是《瀛男》的后继无力草草收场，然后是《一番汤的彼方》惨遭腰斩，3年之中挫折不断让人嗟叹不已。终于，2005年的新连载《絶可憐チルドレン》站住了脚跟，椎名高举着超能力萝莉的大旗杀回来了！咱们今天的话题就是要来简单侃侃这个椎名的翻身作。

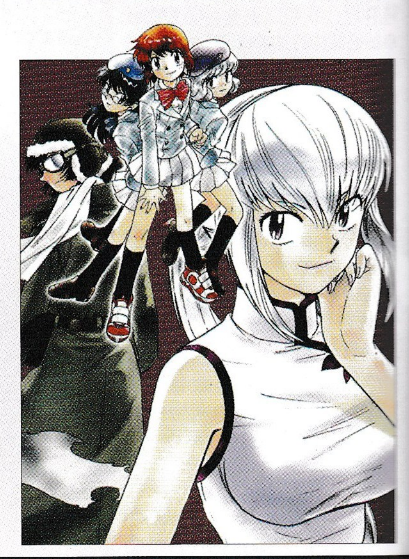
在开始介绍之前大家有必要先了解一个名词儿——超度。据书中介绍，超能力由弱到强被分为1—7个强度档次，也就是超度1、超度2、超度3……超度7则是目前已知的顶级。

21世纪，因为超能力者不断增加，他们于军事外交和经济等各个范畴内活跃着，可谓掌握着国际竞争力的关键，因此有说法称能够控制ESP的国家便等如可称霸世界。这里的ESP指的可不是汽车上的电控行驶平稳系统（Electronic Stabilty Program），而是超感官知觉（Extra Sensory Perception）。由于这种ESP能力非常珍贵，超度4以上的能力者不到整体的3%，所以与日本政府签有合约的超度7能力者仅有三人，这三个人被内务省特务机关超能力支援研究局（B.A.B.E.L）编组成为一个小团队，那就是THE CHILDREN。

超能力特务小组THE CHILDREN现有成员四人，三个超能力小萝莉明石薰、野上葵、三宫紫穗以及她们的指挥官兼生活保姆兼男主角皆本光一中尉，因为这样那样的原因他们住到了同一个屋檐下，热热闹闹的故事就围绕这三小一大的工作与生活有条不紊的迅速展开。

咱们先来说说男主角吧。印象里椎名高志笔下的男主角多数都是被女性角色拿来压迫出气用或者单纯虐待取乐的悲惨生物，今回似乎也不例外。皆本光一，20岁，中尉军衔，THE CHILDREN现场指挥主任，本是拥有两个学位的高智商天才，作为B.A.B.E.L精英研究员前途无可限量，但是目前充当三个小萝莉的专职保姆中……虽然是工作需要，但是在外人眼中温柔善良勇敢正义刚直不阿等等等等一系列有着赞美与褒义的形容词在面对恋童癖这一究极称号时都显得是那么的苍白无力。单身未婚的皆本光一其人生与内心可想而知会有什么样的负面感受啦，悲愤？耻辱？不情愿？或许都有，但更多的应该是痛并快乐着吧……正所谓“生命诚可贵，爱情价更高。若为萝莉故，两者皆可抛”，此乃真勇者是也。

明石薰，有着醒目橘红色头发的10岁小姑娘，念动能力者，级别为超度7，攻击能力强大。念动能力者能以精神力移动物体，超度越高能力越强，还可以进行精密操作，但不稳定度亦会增加，常会有失控的危险。到目前为止明石薰的设定还算平常，然而椎名毕竟不是个走大众路线的普通漫画家，神奇的还在后面——这竟然是个有着老头子一般咸湿思想且口无遮拦的好色美少女，更是一有闲暇便捧着某种不健康读物津津有味的学习，还





十分在意自己的胸部大小……喂，你真的只有十岁么?值得一提的是阿薰的家庭成员非常棒，不但有一个妩媚的姐姐更有一个年轻的妈妈，而且都对皆本表现得兴趣盎然，这是我多年来一直喜欢的那种调调。

野上葵，有着黑色长发且鼻梁上架着一副小眼镜的知性美少女，也是10岁，瞬间移动能力者，超度7。瞬间移动就很好理解了，简单说就是能够隔空传送物体，移动的次数距离质量互相成反比，但若没有一定以上的超度就无法做到，属于高难度超能力。说心里话，我是很喜欢小葵的，也许是因为瞬间移动总是在空中出现的关系以及萝莉们的制服是短裙的缘故吧，再加上椎名他下意识的习惯从侧下向上仰视的角度去入手，所以读者总能够看到一些让人心情畅快宛如吃了冰淇淋一般的场面，当然千万记得一定要用艺术的眼光去看待，因为我们都不是变态嘛。

三宫紫穗，还是10岁的超度7能力者，留着齐耳短发，其外型与其他两人相比更符合楚楚可怜这个词汇的定义标准。作为一名罕见的接触感应能力者，她只要接触人类或者物体的表面，就可以阅读到对方过去及现在的情报，最强超度的她若认真起来，几乎可以读取100%情报，但会因不同状况而有所失准，所以不能说是万能的。简单举个读心术的例子吧，只要被她接触到身体，脑袋里面什么龌龊肮脏的念头与隐私便都没有秘密可言啦，很厉害吧?用超能力整人尤其是欺负皆本是紫穗的拿手好戏，而除了皆本之外几乎无人愿意主动与紫穗拉手，这真是成年人的丑恶与未成年人的不幸。就像阿薰说的那样："虽然长大后能想出更下流一百万倍的事，却懂得藏在心底。长大真是不可思议"。人性的悲哀啊。

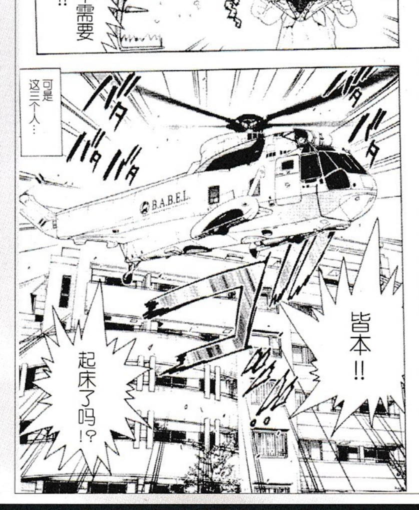
也许是椎名被过往的腰斩经历吓怕了，本作甫一开篇就精彩纷呈，当然我指的不仅仅是战斗方面(－_－)。最为人所称道的是椎名设计了一个预知未来的桥段——B.A.B.E.L内部关于明石薰未来身份的预测，预测结果是正义与邪恶的可能性为五五开，搞得好阿薰可以成长为拯救人类的天使，弄糟了就是那毁灭世界的恶魔，这个悬念的走向最终将取决于皆本光一的美少女养成结果。随着连载的不断深入，其他超能力角色陆续登场，强力的邪恶反派依稀有着当年GS中亚舍塔罗的影子，再加上感情纠葛与历史谜团，真是让人分外期待那种用大段篇幅铺垫酝酿然后众人集结一战定胜负的快意感觉。

三个萝莉一台戏，本作出彩的地方相当的多，单单椎名流特有的搞笑KUSO就足以让人手不释卷的追下去了，不过大前提是你不能对萝莉过敏。看过了大胸美女偶尔换换口味还是有益于身心健康的，尤其这几个小家伙的个性有够顽劣，一天到晚麻烦多多。最最讨厌别人称她们为小鬼，有犯禁者大刑伺候，相互之间只是为了争个胸部的大小就能闹得鸡飞狗跳墙塌楼倒，而且三人还预计十年以内征服世界并以此为目标努力ING……如此种种，不一而足，估计超能力者同时也都是精力超旺盛者吧。即便如此，三个小家伙还是凭借着天真无邪的纯真面孔得到B.A.B.E.L局长桐壶帝三大叔的极度溺爱并被其誉为国宝，也不知道究竟谁才是真正的恋童癖。

在我眼里，翻译永远是需要让人45度角斜视的超然存在，似乎他们的世界中压根就没有"英雄所见略同"的和谐说法……同一部作品，台湾和香港的中文版译名分别是《楚楚可怜超能少女组》与《绝对可爱CHILDREN》，一样的"不同凡响"，没有高下之分……本作开始连载于2005年的《周刊少年SUNDAY》33期，目前单行本已经出了10本还有多，看这趋势已经不会轻易完结掉了。在此推荐所有追过GS的老读者们发扬横岛精神再来感受下椎名高志的世界。 LU



超能力支援研究局（B.A.B.E.L）
（THE CHILDREN）现场指挥主任
皆本光一　中尉　20岁





野上葵（10岁）
超度7 瞬间移动能力者
三宫紫穗（10岁）
超度7 接触感应力者
明石薰（10岁）
超度7 念动能力者

CLANNAD

我们开始一起攀登这长长的、长长的坡道……

藤林椋　CV：神田朱美

朋也所在班级的班长，性格温顺而保守，像只颤抖的小兔子。椋喜欢占卜，虽然经常用扑克来占卜，但从来没有算准过。为了和姐姐区分开，椋是短发，并将丝带系在头发的右边。

伊吹风子　CV：野中蓝

独自在旧校舍的空教室里不断地雕刻着木制海星的古怪女孩。风子不但外表很萝莉，就连性格也相当孩子气，时常说出一些莫名其妙的话，让周围的人哭笑不得。风子有一位温柔的姐姐，她不断将自己雕刻的海星送给学园内的学生，是希望他们可以来参加姐姐的婚礼。

藤林杏　CV：广桥凉

朋也的好友，E班的班长。性格直率开朗，看起来有点大大咧咧，实际上心思相当缜密。杏有一个双胞胎妹妹，叫做藤林椋，杏对其相当的爱护甚至有些保护过度，在得知妹妹对朋也有好感时，故意想办法拉近两人的距离。杏有一只宠物猪叫牡丹。

故事简介

“家族……被我拒绝的地方。”

冈崎朋也，是一个拒绝与家人交流、不愿留在家里的人。在他幼年时，母亲因故去世，父亲因此整日借酒消愁，原本应该相依为命的两人，却因为不愿去理解对方的痛苦而互相疏远，生活渐渐颓废下来；最终在他初中时，因为一次家庭暴力，而使得父子俩的关系落到了谷底。从此以后，朋也与父亲行同陌路，两人的关系似乎只能在血缘和法律上得以维持。他每天去上学，但无论是上课还是课余都只是魂不守舍地发呆，终日得过且过地继续着学生生涯。他不参加任何社团活动，也没有深交的朋友，连唯一能和他亲密说话、每晚“收留”他的“朋友”——春原阳平，也无法触及到他心中冰冻的部分……互不干涉对方深藏的心底的痛苦，这是保证他们两人能继续同来同往的底线。岁月无情地流逝，那在朋也身边仿佛停滞了的时间，也即将迎来终结……就在那长长的坡道之上。

冈崎朋也　CV：中村悠一

故事的男主人公，是个经常逃课迟到的问题学生。年幼时母亲因事故过世，父亲因为丧失了心爱的妻子从此一蹶不振，父子二人的关系很差，朋也也因为和父亲打架而使得手臂严重受伤，从此无法再打篮球。性格貌似乐观开朗，其实只是将痛苦深深隐埋在心中，是个滥好人。



古河渚　CV：中原麻衣

与朋也是同年级的学生，但因为她身体非常差所以休学过很长一段时间，因此实际年龄要比朋也大。由于长期的休学使得她的性格变得相当胆怯缺乏自信，无法顺利融入新的学习生活。但最终与朋也的邂逅却令她得到了勇气，开始了戏剧部的创立之路。

一之濑琴美　CV：能登麻美子

不折不扣的天才少女，平日总躲在图书室中看书，不去上课。但与朋也的逃课性质不同，琴美是因为太过聪明所以不用去上课。随身携带一把剪刀，会将书中的一些页剪下来，在旁人看来是个行为相当古怪的少女。口头禅是“在欺负人？”

坂上智代　CV：桑岛法子

朋也的后辈，是位正义感十足的少女，可以轻易打倒欺负同学的“坏人们”。在女学生中人气很旺，她的目标是成为学生会的会长，总是遭到春原的戏弄。

关于标题

根据负责剧本的麻枝先生所言，CLANNAD是凯尔特语的词组“clann as D”的缩写（CLANN + A + D）。在凯尔特语族中，“clann”是“家族”之意，“as”相当于英语中的“from”或“out of”的意思。而许多关于CLANNAD意思的理解在这两处并没有分歧，分歧主要来自于最后一个字母D上。

一般认为有两种见解：

1.D是Dobhar的首字母，Dobhar是凯尔特的一个小镇的名字，在这里作为小镇的象征。

2.D是Dango的首字母，Dango是日语“团子”的罗马音的首字母，在这里作为团子的象征。

这两种见解就能发展出两种相似而又不尽相同的含义，一个是直接表示“小镇家族”，整个小镇就是一个家族，而另一个则表示“团子大家族”（游戏中是女主角古河渚喜欢的动画），并以团子大家族象征整个小镇中的各个家族，以及小镇本身的这个大家族。当然，无论哪种解释，都脱离不了“小镇”和“家族”这游戏的核心概念。

简评

2005年，艳阳夏日下的《AIR》。

2006年，飘雪寒冬中的《KANON》。

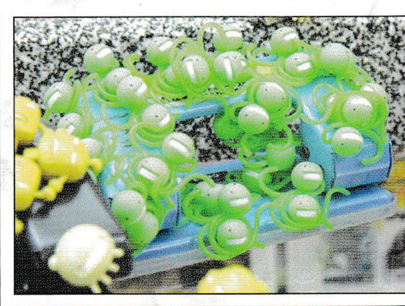
2007年，复苏之春上的《CLANNAD》。

这三作“催泪弹”不但代表着著名美少女游戏制作厂商KEY社的至高之作，还代表着动画制作公司京都动画改编游戏的最成功典范。说其成功不仅仅是因为这三部作品的故事皆跳出了俗套的爱情框架，将主题上升到了家族、亲情、友情、约定的更高层面，而且京都动画更是以其绝美堪比OVA的画面、出色的气氛描写、恰到好处的配乐使得很多不打美少女游戏的动漫爱好者甚至是很多女性观众都深深沉迷其中，甚至有Fans戏称京都所制作的这三部TV动画为“游戏不用玩系列”（暗指只用看过动画就可以了解游戏的全部精髓），可见其有何等的成功。

《CLANNAD》第一话开篇就以朋也的心理描写为切入点，在对一切都兴趣平平的朋也眼中，这个宁静的小镇也仿佛是没有色彩一般的暗淡无光。然而当他走上那段重复过无数次的通往学校的长长的坡道，眼中所见到的却是一位从未谋面的少女，当她转过身来的刹那，整个世界顿时间被渲染上了缤纷的色彩。京都动画将这段命运的邂逅刻画得唯美动人，画面随着背景音乐的节奏由单色转变彩色的瞬间，给观众的视觉带来强烈的冲击，单是这短短的几秒，就已令人忍不住落泪。在随后的故事发展中，既有普通学园生活中充斥的搞笑，也有KEY社最擅长的煽情，观众在欢笑与泪水当中渐渐体验到了家族间的真情，最后出现的ED曲更是将负责剧本和音乐创作的麻枝准老师为游戏版创作的主题曲《小手》重新制作成颇有儿歌感觉的《团子大家族》，并由人气治愈系同人歌姬茶太重新演唱，将动画升华到了全新的高度。

无论你是否有玩过游戏版的《CLANNAD》，也无论你对KEY社、对旗下作品了解多少，《CLANNAD》都是一部值得去欣赏、值得去感动、值得去流泪的作品，希望各位读者们在欣赏过本作之后能够找到各自心中最珍贵的那份感情。







可爱的菌生物 疯狂“大繁殖”！



要问现在动漫作品中最具人气的“非人类生物”是什么？想必不少读者都会脱口而出“《豆芽小文》中的萌菌”！虽然现实中如果不使用显微镜是无法肉眼观察到菌类的单独个体的，但从某个角度而言它们无疑是与我们最为亲近的生物，我们生活的每一个细节都与菌有着密切联系，衣食住行各个方面都可见到它们在发挥着功效。可惜不是从事相关专业的人很难能了解到菌的多方面作用，不过当你看到动画中这些可爱的小家伙们一边喊着“来酿造吧”一边成群结队的活动时，是否已经深深为它们痴迷了呢？

模型制作厂商海洋堂预计在本月发售若干款萌菌的冰箱贴，正面是立体造型的菌，背面是吸铁石，你可以将它们贴在冰箱或者其他铁质的物品上。作为前期宣传，一批先行样品已从上个月底现身在了秋叶原。在展示窗内，我们可以看到这群菌们几乎是落地生根的类型，书挡、打孔器、尺子、白板上密密麻麻覆盖着他们欢笑的身影。还在犹豫什么？快将它们买回家与你作伴吧！

《幸运星～陵樱学园 樱藤祭～》巨大看板现身秋叶原！







虽然《幸运星》的首款PS2游戏《幸运星～陵樱学园 樱藤祭～》由于制作上的种种问题不得不从今年12月20日跳票到明年的1月24日，但却没有影响到Fans对“脑残星”的期待度，官方也利用圣诞节前夕的购物高峰阶段展开了汹涌的广告宣传策略，其中就包括这张出现在秋叶原的横跨6层楼的泉此方巨大看板。虽然看板的用图大家之前都曾经在网上见到过，但尺寸上的优势和寒冷冬日中此方短裙与长筒袜之间的绝对领域还是使得这张看板成为秋叶原一道颇为靓丽抢眼的风景线。游戏限定版同捆8大豪华特典，其中还包括一件陵樱学园的水手服，虽然有明显的“靠赠品拉动销售量”的嫌疑，但相信届时还是会有不少人心甘情愿的去掏腰包的……

不思议之国的爱丽丝

《POP WONDERLAND》

- 材质：PVC
- 比例：1/8
- 高度：18cm
- 造型师：森川裕光
- 生产厂商：ALTER
- 发售日期：2008年3月
- 售价：7329日元



《POP WONDERLAND》是著名萝莉风格画师POP老师发售的一本画集，其中收录了大量POP老师超萌的插画作品，大多是以世界童话为题材创作，可谓是诸位LOLICON们必备的宝典。这款PVC选材自画集中的一张插图，少女身着水蓝色的泡泡袖洋裙，搭配上白色花边围裙，一眼就可以看出正是《爱丽丝梦游仙境》中的小爱丽丝。PVC的整体着色与原画的感觉相当接近，以柔和的色彩营造出梦幻的氛围。裙褶上的花边也精细到位，丝毫不见偷工减料之处。脸部表情的刻画更是抓住了POP老师原画的精髓，青蓝色的双眸中蕴含着翠绿色的高光，美若星空。PVC的底座也并非简单的一块塑料板，而是设计成了草地的模样，配上一旁点缀的朵朵小花，更加衬托出了爱丽丝的可爱。售价虽然偏高，但绝对有收藏的价值。

初音魅宫

nendoroid系列

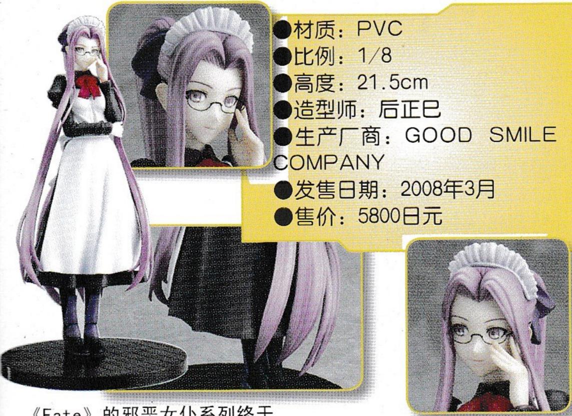
材质：PVC、ABS
高度：10cm
原型制作：あげたゆきを
制作协力：ねんどろん
生产厂商：GOOD SMILE COMPANY
发售日期：2008年3月
售价：3000日元

早在初音魅宫刚刚走红之时，就有日本的Fan设计过如果初音作成人气的nendoroid系列的话将会怎样，结果GOOD SMILE COMPANY果然没有辜负大家的厚望，nendoroid版的初音魅宫将于明年3月翩翩登场，这也是初音的首款PVC模型。本品秉承了nendoroid系列关节可动、面部表情可换的优良传统，力求展现出初音活泼开朗的人气美少女偶像一面。另外与初音人气不相上下的大葱也成为了不可或缺的配件之一，想看3D版初音魅宫的“甩葱舞”吗？自己买一个回家吧！

莱达妄想女仆篇

《Fate/hollow ataraxia》

- 材质：PVC
- 比例：1/8
- 高度：21.5cm
- 造型师：后正巳
- 生产厂商：GOOD SMILE COMPANY
- 发售日期：2008年3月
- 售价：5800日元

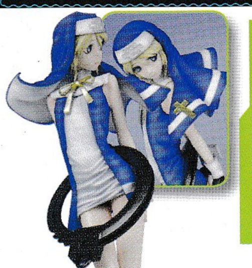


《Fate》的邪恶女仆系列终于将黑手伸向了莱达姐，当然比起以可爱少女为卖点的saber和以傲娇大小姐为卖点的远坂凛，莱达姐自然要中规中矩很多啦。一身传统的维多利亚时代女仆装并没有做过多的修饰，仅仅是在领口处系有大红色的蝴蝶结，展现出了莱达高贵典雅的淑女气质。长至脚踝的长发高高挽起，单手托起镜架的造型为本品增添了不少知性魅力。长发的层次感与质感皆处理得不错，特别是搭在手臂上的部分更是将头发的柔顺表现了出来。当然GOOD SMILE COMPANY出品的PVC一贯是以品质上乘为口碑的，本作做为该系列的第3弹自然也是质量上乘，各位不用犹豫，只要乖乖的攒够钞票掏钱就可以了……

布丽吉特

《罪恶装备XX》

- 材质：PVC
- 比例：1/7
- 高度：22cm
- 造型师：かわにしけん
- 生产厂商：MAX FACTORY
- 发售日期：2008年3月
- 售价：6800日元





不了解《罪恶装备XX》设定的人看到这款PVC想必会赞叹说真是个很可爱很萌的平胸萝莉吧？虽然是修女服但暴露度却很高，白里透红的纤细双臂和修长的双腿都显得“她”是那么的娇小可爱，双手遮挡在身后的姿势和吃惊的表情搭配起来总有着那么点邪恶的味道。但如果你因此就心动不已的话，那么下面这个信息可能会令你为之崩溃——他其实是个男孩，也就是传说中的“伪娘”。布丽吉特原本是一个富豪的双胞胎弟弟，但由于他所在的村子认为双胞胎是不祥之照，为了避免被遗弃的危险，布丽吉特被当作女孩子养大。他的确具有不输于任何一位少女的清纯可爱，MAX FACTORY做为大手美少女模型生产厂商，也并没有因为他的性别问题而在制作上偷懒，如果你觉得爱可以穿越性别的阻隔的话，大可安心的把他接回家，相信会为你的房间增色不少的。



酒狂诗

——那场二十世纪初的狄俄尼索斯之祭

因为2007年10月黄金档的表现着实令人失望，于是自然而然地把视线转向了已经完结的旧片子，妄图寻找到一部两部沧海遗珠的好作品，来弥补最近空虚非常的内心世界。

于是《永生之酒》就这样被发现了。

为酒而狂

《永生之酒》的原名为《BACCANO!》，故事背景设定在美国施行禁酒令的时代（1920.1.17—1933.12.4），1711年在大西洋上，背井离乡的炼金术师们从恶魔手中得到了一样东西——永生之酒，据说喝了永生之酒的人可以不老不死，但也有唯一的弱点，即是他们的右手，饮用者可以“吞食”同伴并且继承死者的全部知识。为了独占永生之酒，在秘密之船上的众人开始互相残杀。因此1930年代的纽约黑道中，年少有为的菲洛、傻瓜盗贼夫妇、200年老不死的炼金术士和他的助手，以及菲洛从小的玩伴、豪门千金、恐怖组织成员、年轻的列车长……这一群原本毫不相干的人却因永生之酒的复苏而让他们的命运开始复杂交错起来。以纽约作为目的地，从芝加哥出发穿越大陆的铁路上，命运之轮将所有人聚集到了一起，但在这辆列车上的不仅仅是“人类”而已。传说中的幽灵再次出现，车上的旅客从最后一节车厢开始一个一个接连消失……

以上是最官方的情节简介，说实话我即使看过原作小说与动画都依旧觉得“好晕”，毕竟这样一部出场人物达到上百、没有固定主角的群体性作品，想要提炼出一个通俗易懂的剧情纲要还要做到引人入胜真不是件容易的事，因此这部连载于今年七月的动画，虽然有着优秀的制作班底与过硬的编剧能力，但是却注定了叫好不叫座。毕竟如今这个太过习惯速食的浮躁时代，又有几人能够坐得住凳子耐心等着看这一场排列得惊心动魄的牌局呢？

《永生之酒》的TV动画是由第9次电击大赏金奖得主，成田良悟的同名轻小说改编，目前日本方面已经出到了12卷。成田先生是个任性到有趣得可爱作者，在记者发布会上曾经公开表示，“其实自己也不能很言简意赅的说明这部作品，只是把自己喜欢的要素混合起来编织成故事，却意外的得到了FANS的支持并顺利动画化。”这样率性的坦诚态度，实在叫人忍俊不禁。而动画监督大森贵弘觉得，这是一部人物、思想、故事结构都有非常复杂脉络的作品（对啊，即使看完13话动画都不能完全理解其世界观的全部精髓呢=_,=），因此他还特地越洋来到了故事发生地——纽约进行实地考察（该说是真敬业还是死有钱？）。TV版选取的原作是小说第二本，因为节奏之故删掉了许多令人怨念的情节（比如家族聚餐），不过想想这也是制作方的狡猾之处“想萌《永生之酒》么？那就来买原作补完嘛～”算你们狠，能叫我动画还没看完一话就立刻入手原作《永生之酒》绝对是第一个呀泪流满面。

据说《永生之酒》的全体制作人员都是这部作品的Fans，所以有爱没爱一眼就能看出来，画面打乱重新编排，场景转换与倒带效果做得美到无懈可击。音乐制作方面的投入也是不留余力，那首精致又酷气的OP《Gun's & Roses》自打第一个音节随着傻瓜艾扎克抛出的硬币响起的时候我就彻底投降了，二十世纪背景下的工业社会弥漫着迷人的暧昧氤氲，再点缀些爵士与布鲁斯式音乐，不市井，不嘻哈，很闲散，最潇洒。与OP具备完全不同音乐气质的ED《Calling》是缓拍抒情，带着整部作品中难得的沉静与哀怅。负责音乐制作的吉森信所担当的作品并不算多，大多FANS认识他皆是因为那部《恋风》，《永生之酒》的音乐风格与前几年的《L/R》很相似，都是以不混响为主，只用西式的鲜明配乐来赢得人的注意，不过吉森信个人的特点不是非常明显，不像深泽秀行、西田マサラ等人那样喜欢管用Main主旋，而《永生之酒》的故事背景也注定了这部作品的OST只需要多用小号萨克斯风酒吧钢琴与低音贝司，就可以混合出来一杯醇厚香浓的鸡尾酒。

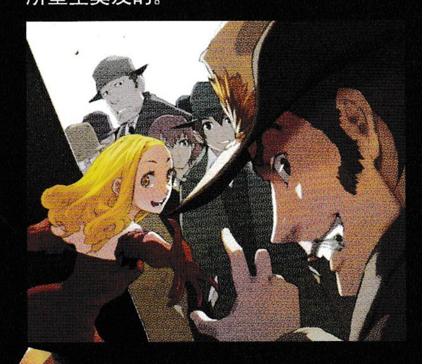




为声而狂

然而比起STAFF的惊喜，CAST才更见有趣。小野坂昌也，吉野裕行，小林沙苗，阪口大助，森田成一，藤原启治，子安武人……各个都是耀眼的名字，而其中担当一次NPC与二次NPC角色的声优也往往大名鼎鼎，第一话中出场的剪刀手眯眯眼，一声“嗨～”就听得所有山口饭酥了骨头，那个擅长撒娇鼻音天然呆的山口胜平，实力早已经炉火纯青到了即使打个喷嚏也能听得人心神荡漾，因此即使他演绎的残忍逼刑人戏份少得可怜，却能叫人一直念念不忘，敛眉轻笑之间所透露出的阴冷寒气绝对是森田成一版的列车长在压迫感上所不能企及的。小野坂昌也可能很难再与热血笨蛋脱离关系了，所以无论是上个世界末的红色飓风瓦修还是《永生之酒》中的死好命流氓笨蛋艾扎克，他那浑厚的男中音表现都叫人赞不绝口。一向配好叔叔藤原启治这次比较叫人吃惊的是配了一个血腥的杀人魔，虽然深爱自己的未婚妻，但最大的心愿就是杀死她。子安武人的表现虽然在2007年没少叫高杉饭伏案痛哭，不过他的拉克一开口，就立刻让不少人（比如高杉死忠的我）“子安好棒！好棒呀啊啊啊啊！”地哀嚎不已，拉克这个黑帮绅士所具备的冷酷与压迫感，子安为其选择了沉稳的普通青年声，却叫听者不禁战栗。至于吉野裕行的美少年菲洛更是美到人畜无害得想叫人扑上去蹂躏几下……好了好了我打住，不然这篇稿子肯定要写成声优花痴向了，总之《永生之酒》的精彩是要靠大家有爱的耳朵去辨别，作为过来人，水果在这里仅仅提示一句：请不要放过任何一个发过声音的NPC。

然而与一些专门以声优作为卖点的片子不同，《永生之酒》的卡司确实强大，但是只冲着声优来看这部片子的人，如果进入不了《永生之酒》的世界，多数还是会意兴阑珊地退回去，这也是《永生之酒》之所以没有大范围地被推广起来的原因。因为除了它难懂的群体向描写手法外，更重要的一点就是比较血腥，完全不避讳任何血腥镜头的拍摄给这部作品过滤掉了不少人，但是这样挑观众的高傲片子，最后留下的势必是一些只要看了就一定会交口称赞的死忠。这个世界上就是有着像笔者一样属于“越看不懂越high”的FANS类型，所以《EVA》是这样，《战斗妖精雪风》是这样，《攻壳机动队》是这样，《永生之酒》也是这样。不带着惊天地泣鬼神的爱反复看反复比较反复记那稀奇古怪的西洋名，是很难把《永生之酒》的故事条理缕清的，而等你完全熟悉了《永生之酒》的世界，会发现它的任何一处看似无心的对话都是最重要的伏笔，这种如同发现新大陆的喜悦，绝对是那种看一话觉得确实很high，可等high过之后什么都没有了的片子所望尘莫及的。



为祭而狂

与原作比较，动画在群体向描写时稍微收敛了些，播放的主要情节是小说二三卷内容（1931年的Flying Pussyfoot号事件），再在中间穿插第一卷（1930年11月，菲洛等人获得不死能力）和第四卷（1932年寻兄事件），成田良悟很擅长描写，并且逻辑感极强，原作中的任何一个场景转换都带着特有的严密性，菲洛作为主要讲故事的人，主角地位稍微被提高了一些，却也逃不过作者时不时的自我解嘲，所以他与艾尼斯的爱情跑了五十年的马拉松才算开花结果，难怪会被作者吐槽“就是晚熟也该有个限度”。与其说成田很爱玩，不如说他很聪明，于是在杂烩了牛仔，黑帮，强盗，日本刀等等一系列元素的《永生之酒》中，艾扎克与米莉亚的存在显得无比可爱，这对活宝组合是情节调剂的必备，也是作者对于底层小人物的怜惜与思考。他们充满活力充满爱，有点小诈与小坏，心地明明不错，却习惯性扮演捣乱的坏人，他们充当《永生之酒》的线索人物，许多重要事件的引导者与终结者，所作所为没有逻辑性到让人想要掀桌，但就是这样一对笨蛋，没有了他们的《永生之酒》却又是不完整的，《永生之酒》中有赢家么，如果有，那么绝对是他们。

群体向描写的手法运用不算什么稀奇，无论是电影还是漫画皆有珠玉，不过要想做成《永生之酒》这样的效果，需要的却是十足的勇气与魄力，如果说奥斯卡电影《CRASH》的群体向描写的最终结局是一场太平洋上的蝴蝶风暴，那么《永生之酒》的群体向则明显属于多米诺骨牌的类型，菲诺确实是《永生之酒》中最具主角相的人物，但是作者却完全不给观众任何一点服务，动画版甚至完全删去了菲洛对艾尼斯一见钟情的桥段，久而久之我们也咬着牙习惯了这种新奇的叙事手法（流着眼泪再说一句我真的好想看菲洛啊……），而如果一口气看完小说版1931年的火车事件与前后的故事穿插，能做的惟有张口结舌地鼓掌叫好。单一主角确实能够引发读者的阅读欲与代入感，但是有些时候我们想要的并不是一些轻松阅读与视觉效果，所以《永生之酒》就是这样适合偶尔需求重口味调节的优秀作品。

关于《永生之酒》的深意其实并没有什么值得可深刻探究的地方，事实上关于不死的话题我们一直在喋喋不休，喜欢讲故事的人也往往装神弄鬼故弄玄虚，并不一定有多向往不死，当初JING在悬崖上翻转手腕，把可以永生的液体毫不犹豫地倾倒入海，之后平静地对着基尔说“知道么，瞬间的彩虹要比永远的灰色来得漂亮。”有些时候无限要比有限更恐怖，比起无限，我们最怕的其实是孤独。而与其说《永生之酒》是在讲述一个关于不死的故事，还不如说作者想玩一场有着自己所有喜欢元素的游戏，之后用“不死”的线把他们串在了一起。

《永生之酒》是一个开给禁酒令的善意玩笑与俏皮致敬，作者玩得肆意，我们看得尽兴，至于故事中的命运齿轮，还在不紧不慢地走，我们想要去关心一下，之后被当事人客气地盖住了摄像机的镜头。于是我们只好哈哈一笑。希腊神话中，狄俄尼索斯之祭是一场关于酒的疯狂祭典，这一日中的人们尽情狂欢，不被为自己醉酒的丑态负责，因为酒后的原生态是上帝赐予，最真最纯的人不会被天堂所嫌弃，只是第二天我们必须重新披起道貌岸然的外衣。

嘿不要笑，不要嘲，亲爱的朋友，你要不要来一杯永生之酒？ LU

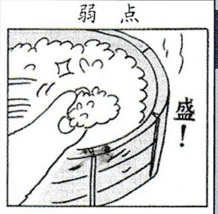


苦搜精典KUSO

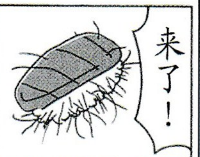
说来，依然有人念念不忘《现视研》动画第5话里那一幕幕惊天地泣鬼神的镜头，时至今日还会为此去撞撞豆腐而解心头之愤，这期就为大家揭示这第5话会被众人唾弃的原因。顺便在说一下植物或动物拟人化后的缺点吧。

猫先生拉面屋

文 两色风景









一间外观普通的拉面店，老板竟然是一只名叫“大将”的白猫！它的头上绑着代表努力的头带（估计只是觉得好看而已），穿着一般拉面师傅都会穿着的围裙（有样学样不是猴子的专利），在客人推门进来时元气十足地喊：“欢迎光临！”这种不可思议的现象引起了小职员田中的惊讶，当然更惊讶的是其他客人面对此情此景的反应居然是“拉面一碗”（你们凭什么这么镇定啊）。于是田中也试着尝了尝大将的拉面，结论是：难吃死了……尽管如此，田中先生依然成为了猫先生拉面屋的忠实捧场客（不能理解啊）。





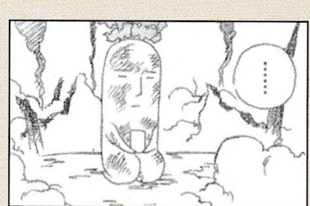




与手艺形成鲜明对比的是大将的创意，诸如把座位取消以达到让客人排队的“这家店生意真好啊”错觉，在碗底标记“再来一碗”的抽奖福利而完全不考虑别人该怎么看的问题，开发出狗托拉面、狗载着猴子托拉面、狗载着猴子猴子顶着鱼缸托拉面（这跟拉面已经没有关系了吧？！）等等上菜方式以吸引顾客……这些都是大将为了顾客着想的不懈努力。尽管努力的背后，它依然只是一只会在拉面里加木糖醇调味，会在握寿司和煎饺时把满手的猫毛都沾上去的……追求理想的猫。在令人感佩它对拉面之道的追求时，也多少要为长期沦为试验品的田中先生一次次对人类味觉的挑战表示尊敬……（依旧不能理解=口=）

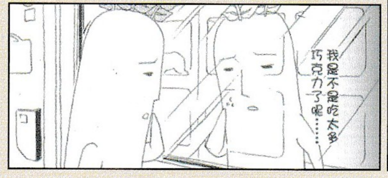
哈罗！大根君

文 两色风景

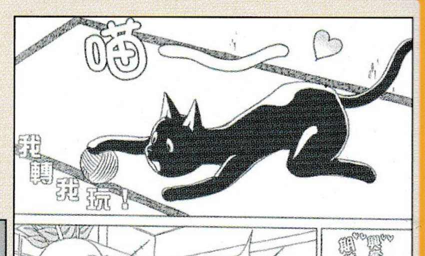


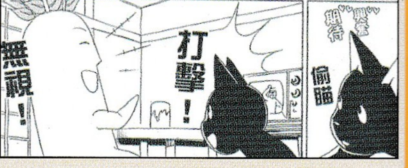
长着一张质朴刚毅的脸，拥有匀称的身材和白皙的皮肤，头上长着葱葱郁郁的秀发。他的名字叫大根君，本质是……一根大白萝卜，然而它会说话也会走路（这真的是被允许的吗），出现在人类社会里时引起的骚动居然不过是“你看，那根萝卜在动耶”而已（我说，你们的神经是有多粗啊……）

所以从某种意义来说，大根君其实只是一个外形像萝卜的人类罢了。它有自己的家，喜欢在院子里栽种花草兼跳芭蕾舞（这萝卜太有气质了），拥有一个名叫樱岛的挚友（注：圆胖型白萝卜一棵），一个名叫小大根的儿子（为什么萝卜会有儿子啊，而且这个名字太打混了吧），一只名叫黑炭的容易吃醋的黑猫（被植物养作宠物，你真的好意思么），有着具备日本传统美德的每一天。虽然他也经常在吃萝卜的季节面临路人们“那根萝卜好像很好吃耶”的危机（你们终于有萝卜是该拿来吃的自觉了），又或是遭遇夏天时在冰箱里乘凉结果睡着了的尴尬（果然还是一根萝卜），但是大根君满足于现状，善忘的大脑自动过滤令他不快的讯息。在吃着粗糙清淡的日式早餐，睡在充满稻香的榻榻米上，泡完澡堂的热水喝牛奶咖啡时，大根君的身上，可以看见在日本社会已经慢慢绝迹，只在一些农村人身上还残存着的精神。我们称之为大根精神。





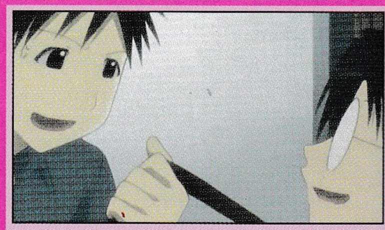




动画第5话

现视研

文 平生最怕同人女



事实证明，《现视研》2这片子已经强大到了“只有你想不到没有我们做不出”的地步，甚至是“即使你能想得出也想不到我们能做到怎样的‘出’。”因此第五话看跌了所有人：长成【那样】的斑目摇身一变美型度120%成了人尽可欺的小媳妇，动不动就用一副梨花带雨状让人喷饭，而笹原则从一副天然无害的呆脸变成了充满霸气、极富支配欲的腹黑男，两人在入学时上相见，在社团门口相识，在充满宅味的斑目家里相爱相知，在人生的十字路口（？）相根相分，最后又在大雨滂沱的马路边相拥相聚……STOP！《现视研》难道不是一部阐述OTAKU的日常生活的片子么！那特地更换的BL作画监督是怎么一回事！那全年龄向剧情又是怎么一回事！你们不要以为有整个秋叶原做你们的后盾就这样有恃无恐呀喂！

两个男人相爱并不可怕，可怕的是这个世界上有着这么多像荻上那样喜欢脑内妄想的同人女，因此从笹原抓着斑目领带研究质地的那一刻起，他们的无心动作就已经点燃了同人女胸中的熊熊业火，于是他们在她的脑内剧场中上演一幕被背叛，被遗弃，被恨被爱的肥皂剧，有两句话怎么说来着？拍摄现场之所以找不到狗是因为狗血全部都拿去祭电视剧了，还有一句就是，男人还是低调一点好，千万不要引起同人女的注意。

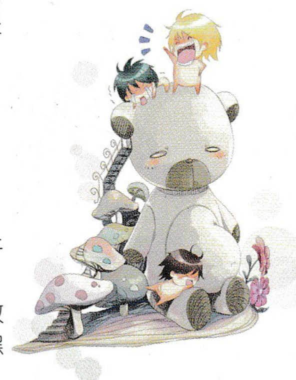

■时之沙





本期漫人 » velvet

笔名：维维特/velvet
姓名由来：以前喜欢的一首歌，当然也可以是《velvetgoldmine》这个电影
生日：3/20(欢迎贺图)
最爱：钱！肉！
最讨厌：麻烦
最擅长：相当冷的冷笑话
最喜欢的漫画家：富坚义博，浦泽直树，小畑健，羽海野千花，松下容子，KAI，小雷
最喜欢的插画家：山本大和，放电印象，帝国少年，金世罗，黑星红白，架空建设，KE100



◆目前是准备踏出校门结束宅人生活的正直人士一名
◆喜好美少年美大叔小正太，以及性感萝莉，更爱天然卷！
◆几个月前加入[gorgeous-华]同人制作小组，目前全力支持组内同人志活动，也欢迎大家来我们的官方网站踩哟www.gorgeous-hua.com
◆目前来说画画仍有许多不足，加上自己勤奋度还不是很够
◆可能要成为自己想成为的人还有很长一段路要走，所以要请各位大人们多关照关照





吉祥天： velvet也是深圳大学的吧～
velvet： 啊，不是，我是吉林动画学院地。
吉祥天： 好遥远，我以为华组的人都是深圳大学的学生呢。
velvet： 哈哈，我们组还有浙江和上海的人呢。
吉祥天： 力量强大啊。
velvet： 我是前几个月才加入华组，大家都是喜欢画画的人，然后在一起比较有共同语言嘛。
吉祥天： 说来，Velvet的《时之沙》让我着迷了。
velvet： 啊，我也喜欢这张，这张是非商业图啊，第一次尝试处理光感，本来以为你会跟我说喜欢那张少女抱着心的那张，那张很多人喜欢，可是我比较偏好这张《时之沙》。
吉祥天： 其实我是被这张感动了，少女抱心那张也蛮好看，但冲击感不够这张强烈。
velvet： 恩恩～其实本来想画个系列故事的，可是没时间画啊。



音乐台曲目

01 无双的开场白
02 iris～储衣箱～（《雷顿教授与恶魔之箱》主题曲）
特辑：参见教主！
03 HEART OF SWORD ～夜明前～
04 INVOKE
05 Ignited
06 vestige
07 Crosswise
08 INNOCENT SORROW
09 HOWLING
10 Nephilim
11 BLADE CHORD
烫碟推荐
12 没关系
13 我们的爱情故事
14 Just My Imagination
15 Home

参见教主！

——站在潮流之颠：西川贵教的音乐世界

PROFILE

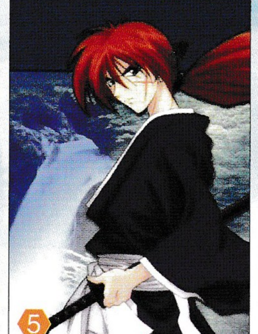
西川 贵教

Nishikawa Takanori

别名昵称：教主/Turbo
出生日期：1970年09月19日
出生地：日本关西滋贺县野州市
身高：161CM
体重：41KG
血型：A
家庭成员：父母和两个妹妹
前妻：吉村由美（Puffy），已于02年离婚
特殊才能：说梦话（囧）
爱好：做料理/看动画
喜欢的颜色：黑/白/红/橙
喜欢的动物：猫
喜欢的食物：奶茶/甜点/日本菜
喜欢的歌手：PRINCE/T.T.D/Michael Jackson等
最尊敬的人：能照顾好自己的人
最害怕的东西：血（因为有晕血症）
圈内的朋友：河村隆一（LUNA SEA）/tetsu（L'Arc～en～Ciel）/堂本光一（KinKi Kids）/相川七濑


3

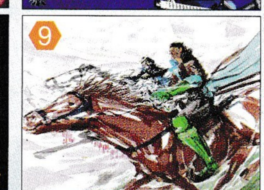

4

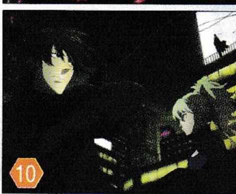

5


6


7


8


9


10


11



03 HEART OF SWORD ～夜明前～
T.M.Revolution
动画《浪客剑心》ED2

04 INVOKE
T.M.Revolution
TV动画《机动战士高达SEED》OP1

05 Ignited
T.M.Revolution
TV动画《机动战士高达SEED DESTINY》OP1

06 vestige
T.M.Revolution
TV动画《机动战士SEED DESTINY》插曲

07 Crosswise
T.M.Revolution
PS2游戏《战国BASARA》主题歌

08 INNOCENT SORROW
abingdon boys school
动画《D.Gray—man》OP

09 HOWLING
abingdon boys school
动画《DARKER THAN BLACK —黑之契约者—》OP

10 Nephilim
abingdon boys school
PS3游戏《异界魂灵 失落的传说》主题歌

11 BLADE CHORD
abingdon boys school
Wii/PS2游戏《战国BASARA2 英雄外传》主题歌

ABOUT T.M.Revolution

T.M.Revolution是Takanori Makes Revolution的缩写。其中的Takanori是西川贵教（Nishikawa Takanori）的名字中"贵教"的罗马发音，所以整句的意思便是"贵教掀起革命"，极具颠覆之味。正如这个不安分的名字，T.M.R在电子音乐的领域中掀起了一场革命。力度厚重的唱腔，疾进激烈的旋律，加上偏视觉系的扮相，这样的风格也深受歌迷的爱戴和市场的肯定。生于上世纪70年代的西川贵教，从中学时代起就十分热衷于参与乐团活动，并曾借当地的公民会馆开起过演唱会。之后，贵教进入大阪的音乐专门学校就读。此外，他还以HAINE的艺名作为主唱与其他几位志同道合的朋友于1989年组成VR乐团Luis～Mary，并于1991年正式发行了首张唱片。在发行了4支单曲与5张专辑后，乐团于1993年宣布解散。

1995年对于T.M.R及其FANS来说，是个特殊的年份。因为在这一年，教主大人与金牌制作人浅仓大介邂逅，二人合作的首支单曲《BLACK OR WHITE?》也在这一年诞生。"梦想越是回头去看越是远去，明天是Black or White?"井上秋绪的词配上浅仓大介的曲，再加上贵教的激情演绎，构成了T.M.Revolution这个生命体。次年的春天，浅仓大介开始担任西川贵教的制作人，T.M.Revolution正式主流出道！之后还参加了红白歌会。T.M.R的事业也在1998年进入了高峰，第三张专辑《triple joker》仅在日本就卖出了两百万张的好成绩，称雄Oricon不说，同年还前往台湾进行推广，加速了将其事业推向国际的步伐。

然而，就在这个T.M.R的事业浪潮澎湃的时候，贵教和浅仓大介为了追求音乐上的进化，竟在Dome的演唱会后，毅然提出将T.M.Revolution封印。所幸的是，封印只是一种形式上的，两个月后，他们便宣布以the end of genesis T.M.Revolution turbo type D为名继续活动。the end of genesis是创世期的终结，象征一切从零开始；T.M.Revolution是指T.M.R的进化；turbo是贵教的昵称；再加上浅仓大介的type D。既然有了形式上的变化，歌曲风格自然会有些许改变，不同于以往的狂热激情，而是将歌曲表现得深情了许多。

2000年的3月，教主在LIVE ARENA 2000 A.D.给the end of genesis T.M.Revolution turbo type D画上了句点，并T.M.Revolution解封，同时将单曲《BLACK OR WHITE?》重新编曲后发行作为解封的标志。此后T.M.R



的活动减缓，直到2002年年底为TV动画《高达SEED》和其续作演唱歌曲才重新活跃起来。

教主大人的奇装异服向来是T.M.R的一大热门话题，亲自参与形象设计，并极尽所能的给大家一种新潮的感觉，豹纹装，天使装，布条装，狮王装……因此，教主有了"千面巨星"的美誉。

严格来说，T.M.Revolution是教主一人的T.M.R，浅仓大介这个制作人有自己的Solo，还有access、Iceman和Mad Soldiers的事务，对T.M.R一直也只是以制作人的身份出现，并非成员。然而没有了一直站在背后的浅仓，就不会有T.M.R的存在。多样的曲风，个性的实力唱将，这场电子音乐的革命注定会被载入J-MUSIC的史册。

ABOUT abingdon boys school



在结束了以T.M.Revolution为名义的音乐活动后，不甘寂寞的教主发起并成立了这支4人乐队。当然，教主大人仍然担当主唱，乐队其他成员还包括有键盘手岸利至（队长），吉他手柴崎浩（原WANDS吉他手）和SUNAO（音乐学校讲师，还编写过两本吉他教材，均已出版）。除这4人以外，还有固定担任合作的乐手Ikuo（Bass）和长谷川浩二（Drum）。

以"学校"为主题的制服装束，自由奔放，无拘无束的乐曲风格，以及水准极高的现场演奏，让a.b.s.成为了一支独特的乐队。2006年12月以《INNOCENT SORROW》正式主流出道以后，便取得了不错的成绩。

岸利至的音效，柴崎浩和SUNAO动态且细致的双重吉他缠绕，再加上西川贵教高亢激烈的嗓音，有丰富音乐经历的四个人所组成的协作团队必将创造又一个崭新的音乐领域。

流行音乐豆知识

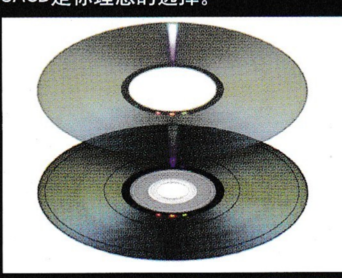
SACD

SACD是Super Audio Compact Disc的缩写。它是索尼和飞利浦在联合开发的MMCD（Multi Mdeia Compact Disc/单面双层结构的高密度光碟）基础上研制出的数字音频格式。它采用了DSD的编码方式，以高达2.8224MHz的采样频率（为CD44.1Khz的64倍）把原始的模拟音频信号量化为1bit的数字音频信号，当还原为模拟音频信号重播时，所还原的波形与原先音乐的模拟波形几乎毫无二致，比CD（44.1KHz/16bit）和DVD Audio（96KHz/24bit）的波形更为完整。因此，其声音的清晰度和信噪比都很高，动态范围达120dB。SACD容量与DVD Audio相同，均为4.7GB。

1999年5月，当SONY推出全球第一台SACD格式的SCD-1型光碟机时，其超凡入圣的高保真度和音乐再现能力以及音质音色，动态范围和频响范围就已大大超过了当时最高级的分体式CD播放机，经过两年来不断的改进与发展，SACD技术已高度成熟，其频率范围可达100kHz，成本也大幅度降低到几乎人人都可以买得起的范围。

作为一种两层混合碟片：一层保留了传统的"红皮书音频"即16bit/44.1kHz CD标准，因此碟片仍旧可以在标准的CD播放器上播放；另一层是高密度层，碟片可以在SACD播放器上播放，能提供2声道（立体声）和多声道（6声道或环绕声），具有极高的音频质量。高密度层也可用来储存文本，图片和视频信息在播放时重现多媒体的形式。

SACD改善了原来CD音乐给人冷硬的刻板印象，以更细腻，更多细节，更柔软的声音呈现。音响界许多朋友都认为，若组建家庭影院相容Hi-Fi，DVD Audio应该是首选。但若以发烧音乐为主，特别是以追求音质音色的至真至纯为目的的朋友而言，SACD是你理想的选择。



烫碟专区

●客坐主持：AC米男

流行推荐

超越自我最精选-2



演唱：小田和正
发行时间：2007年11月28日

很难想象，一个60岁的老人还能够在歌坛有什么作为？现在，小田和正正用他的音乐告诉你：没有什么不可能！

1969年，当时只有22岁的小田和正结识了铃木康博和地主道夫，并一起组成了Off Course乐团。他们次年便登台进行了演出。但不久，地主道夫宣布退出。乐团成军时，日本尚处于男主外、女主内的时代，小田和正用其温柔高亢的嗓音、情深意浓的歌词与扣人心弦的琴声，将长久以来日本传统男性强势的既有形象完全颠覆。让大家发现原来男人也会依赖女性、也有温柔的一面。此外也让女性明白："原来男人也和我们一样、有温柔的特质……"进而激发了日本女性坚强的一面。1977年，就在乐团大换血之前，小田和正创作的一曲《秋天的心情》一下唱红了整个乐坛，直到现在，仍然被公认为是秋季创作的经典。到了70年代末80年代初，乐团才迎来了真正的辉煌时期，那时候新加入的成员还有清水仁，大间ジロ 和松尾一彦。这支超人气的乐团陆续发行了《再见》，《Yes-No》等一大批脍炙人口的的作品。虽然都是一些慢板的歌曲，但琅琅上口的歌词中透露出的却是一种淡淡的温柔，旋律则简单明快，让人印象深刻。86年的首张专辑《KODA》更是引起了广泛的共鸣。在那个时期，小田和正就自己当起了词曲创作和制作人，既有他自己的独唱，也有全团的合唱。后期的Off Course曾经一度尝试向摇滚过渡，不过还没有等到转型成功，铃木康博就退出了乐团。剩下的4人又回到了之前慢版抒情的音乐风格。坚持自己的音乐理念，坚持用心歌唱，出道20年的Off Course在全国巡回演唱会之后宣布解散。温柔的旋律与中性圆润的歌声永远留在了歌迷们的回忆中。

之后，小田和正做起了音乐策划，铃木雅之的单曲《别离的大街》就是他的作品。在乐团解散同一年的秋天他发行了自己的第一张单曲《Little TOKYO》。在90年发行了专辑后还举行了个人的巡回演唱会，动员了20万人。第2年的2月6日是一个应该被记住的日子，在这一天，富士电视台日剧《东京爱情故事》的主题歌《突如其来的爱情》正式发行，并创下了270万张的销售纪录。在莉香与完治有情人难成眷属的悲剧大赚眼泪的同时，大家也深深记住了这首爱情咏叹调。在那之后的名作《Oh！ Yeah！》销量也突破了百万。92年，小田和正来到上海，让中国歌迷近距离的欣赏到了他出众的音乐才华。

除此之外，小田和正还经常与其他艺人进行音乐合作，比如去年和柚子推出的那张圣诞单曲，又比如今年参与他新单曲和声的松隆子。深刻描绘出纤细微妙的男女爱情，彼此的矛盾与无奈，每一首曲子都代表着一段真挚的情感。当然，他那些经典的音乐也常常成为别人翻唱的对象，就连Bank Band这样的大牌也都曾翻唱过他的歌曲。他的作品似乎有着不同寻常的魅力，那高亢，清亮的嗓音无人能及，更令人敬佩的是，现在60岁的他依然拥有像20岁那时极具穿透力的嗓音。他还时常为别的歌手提供乐曲，为J家超人气偶像团体KAT-TUN创作的日剧《唯爱》主题歌《我们的街道》一发售就成为了公信榜的冠军单曲。在竞争如此激烈的J-MUSIC乐坛，一点也不显得落后的创作才能和音乐天赋，也是歌迷一直支持的理由。不仅如此，不甘寂寞的小田和正还涉足大屏幕，并导演了不少有着好口碑的电影。

虽然以前所学的专业和现在的职业完全不沾边，但小田和正还是选择了自己热爱的音乐事业。他没有帅气的外表，没有华丽的舞台，但却凭借自己独特的风格赢得了歌迷的心。说到他的成功很大程度上要得益于热播电视剧和电影的TIE UP效应，山田孝之和泽尻英龙华主演的电影《信》中，一首老歌《无法言喻》就能使得他的唱片再度热销。正是从这种日本人日常生活的点点滴滴中，他积累了超高的人气。

最新的大碟《超越自我最精选-2》一上市就空降Oricon专辑榜冠军！收录的经典歌曲满载：富士电视台月九日剧《初吻》（伊藤英明/井上真央 主演）主题歌《心》，而这张得到公信榜冠军的作品还刷新了一项新的纪录，那就是年纪最大的（59岁零11个月）获得公信排行榜冠军单曲的男歌手；联合国难民事务高级专员办事处应援歌《为了出生的孩子们》；首次电影导演作品《何时何地》的同名主题曲；东映动画电影《奔走的梅洛斯》（原作：太宰治）主题歌《喜欢这样的你》；Yahoo！JAPAN体育助威计划主题曲《the flag》；TBS电视台日剧《骤如暴风》主题歌《纯白》；NHK动画剧场《雪之女王》主题歌《给最喜欢的你》；NHK电视小说《どんど晴れ》主题曲《没关系》……

小田和正的声音与演唱技巧非常独特，他拥有非常清澈的高音音域，甚至可以和女性相媲美。小田和正自称他没有经历过变声期，当初因为这件事还去医院检查过，但却被医生告知是被"上天眷顾"的特殊声带，即使经历了变声，声音也不会发生很大变化，所以歌迷们才有幸时至今日依然能够欣赏到他那清澈如水的歌声。这么多年以来，他的风格一直都没有改变过，有些人可能会批评他"不思进取"，但恐怕会有更多的人喜欢他这种"固执的坚持"。

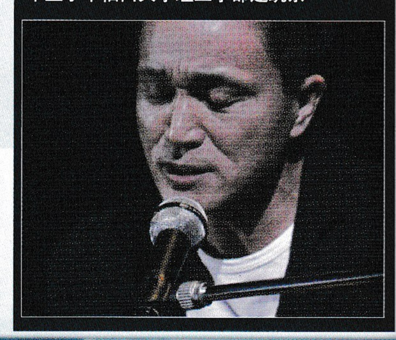
《突如其来的爱情》里的浪漫，《和你的回忆》里的清澈，《秋天的心情》里的的温情……所有经典的情歌，所有关于爱的甜蜜与悲凄，看似简单的元素加在一起却传达出一份不一样的坚持。"为你我愿插上双翼，化作清风，温柔地拥住你。"温柔，细腻，深情，乐坛常青树小田和正确实可以让人感觉到爱的暖流正在经过。

（本期levelup音乐台收录歌曲《没关系》）

PROFILE

小田和正 Kazumasa Oda

生日：1947年09月20日
出生地：日本神奈川县横滨市
毕业于早稻田大学理工学部建筑系



WaT Collection



演唱：WaT
发行时间：2007年11月28日

拥有帅气面孔和优秀创作才华的双人男子乐团WaT，由同属Burning Project事务所的ウエンツ瑛士（Wentz Eiji）和小池　平（Koike Teppei）组成，乐团名称取自两人名字中的Wentz and Teppei。

瑛士出生于东京，父亲是德籍美国人，母亲是日本，不过让人费解的是身为混血儿，他却是家里惟一不会说英语的人。有的时候父母对他生气骂出英语，他也会因为听不懂而毫不在意orz。4岁就开始担任模特并跟随剧团演出。不管是《利家与松》里的森兰丸，还是之后的鬼太郎形象都给观众留下了很深的印象。他还曾以“不喜欢跳舞，喜欢搞笑”为由拒绝了杰尼斯事务所（专门打造偶像男艺人的公司）的邀请。有趣的是他未来的目标是成为一名搞笑艺人，而只是把音乐作为自己的副业之一。

生于大阪府狭山市的小池加入过篮球社，初二的时候对吉他产生兴趣，从而走上了音乐的道路。高中时就读的学校里和山下智久（NEWS），田中圣（KAT-TUN），酒井彩名是同级生。喜欢可苦可乐，山崎将义，福山雅治等创作歌手的他还加入了民歌社，用自己约1万日圆的零花钱买了吉他，并在01年取得了Junon Super Boys比赛的优胜。同样，他也在演绎事业上取得了一定的成绩，出演的《龙樱》，《医龙》系列等都得到了观众的肯定。

次年，来到东京和瑛士相遇，对音乐的共同爱好使两人开始在原宿的代代木公园风雨无阻的进行演出，累积了不少演唱与创作的经验。两年之后推出的地下作品《毕业时间》引起了业内人事的关注，在11家唱片公司的你争我夺中终于在05年签约环球正式主流出道。接着，首张单曲《我的心意》发行，并取得了Oricon亚军的成绩。同时，他们还用学园祭的LIVE活动赚足了人气。同年还受邀参加红白歌会，也打创下了出道最快参加红白歌会的记录。然而在登台后却发生了两人的麦克风被摄影师碰倒，造成约9秒钟在没麦的情况下演唱，以及小池的吉他断弦事件，但在意外发生时两人互相点头示意并从容的完成了演出，就连看直播的观众都为他们的默契叫好。闲暇时，瑛士经常去小池家玩，而小池也有了表现妈妈亲授的炒饭“绝技”的机会。阳光健康的形象还使他们成为了广告界的宠儿。

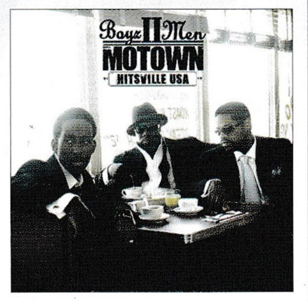
今年WaT并没有活动，而是两人的SOLO年，这次推出的精选专辑也是为他们以后的活动再开造势：06年世界排球锦标赛官方主题歌《Ready Go！》（公信榜冠军单曲）；洋溢着夏日阳光的《Hava Rava》(Hava：源自希伯来语“生命，存在”的意思/Rava：古代梵文“呼喊”的意思)；两人共同出演的电影《My Favorite Girl》的主题歌《我们的爱情故事》；新曲《reStart》；除此之外，《5厘米》，《第一次看到海的时候》等这些广受好评的作品也有收录。Bonus Tracks里则是他们分别的SOLO作品：小池民谣旋律的《送给你的歌》和瑛士摇滚曲风的《Awaking Emotion 8/5》（他自己主演的电影《鬼太郎》的主题歌）。

看到唱片封面上这样斯文的照片，可能会让人以为这又是两个让师奶们砸钱的小兄弟。如果你这样认为就大错特错了，WaT既不是娘娘腔的卖脸男，也不是摆样子的二把刀。口琴，吉他，钢琴……多种乐器运用自如，所唱歌曲也是自己包办词曲创作，两个85后的年轻人正用他们的实力和一直挂着脸上的笑容告诉你：我们来了！ LU

（本期levelup音乐台收录歌曲《我们的爱情故事》）

Motown Hitsville USA

演唱：Boyz II Men
发行时间：2007年11月13日



虽然作为商业上最成功的和声团体之一，Boyz II Men却在五年前的《Full Circle》之后，就没有一张全新的创作专辑问世，04年的那张《Throwback》是纯翻唱。三年后，他们再次发行了一张翻唱/致敬专辑《Motown Hitsville USA》，向Motown厂牌旗下那些曾影响过他们音乐的老牌音乐人致敬。

在本张专辑中，他们以全新的编曲方式翻唱了The Temptations乐队的《Just My Imagination》，Marvin Gaye的《Mercy Mercy Me (The Ecology)》以及The Commodores的《Easy》等经典老歌。虽然现在只有3个人，但那优美的和声依然如故，经历过90年代Boyz II Men风潮的人应该会感到非常亲切。但是对于那些铁杆FANS来说，他们可能更愿意听到的还是一张真正意义上的新专辑。

柔美而成熟的声音错落有致，珠圆玉润，让人不由自主地陶醉其中。那种黑人歌手独有的音韵，熟练而和谐的技巧，不依靠乐器的衬托，这就是Boyz II Men最具有魅力的地方。 LU

（本期levelup音乐台收录歌曲《Just My Imagination》）

Back Home

演唱：Westlife
发行时间：2007年11月05日



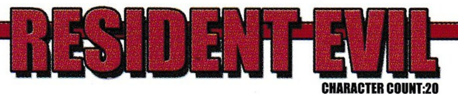
结束了包括澳大利亚，南非在内的2007世界巡演之后，Westlife在时隔一年后再次回到录音室录制了这张全新专辑。Shayne说：“这张专辑充满着Westlife的印记，但我们必须做得和之前不同，要有2007年的特色。”因此，他们邀请了全新的阵容来制作这张《回家》。专辑中收录了12首全新力作，都是包括Quiz Larossi，Per Magnusson，Rami，Arnthor以及Steve Mac在内的音乐人一个夏天努力的成果。“这是纯正的流行音乐，不是流行电子也不是流行摇滚，我们知道什么才是Westlife的风格，我们喜欢这种感觉。”Mark补充道。

专辑中当然少不了烙上Westlife标签的情歌，像《I'm Already There》和《You Must Have Had A Broken Heart》。除此以外，他们还特别在专辑中加入了让人意想不到的快歌，像《The Easy Way》有着富有感染力的节拍，巧妙地加入电子风格的《Pictures In My Head》，而到《When I'm With You》专辑又回归到中板的节奏。由此可以预见，带来温馨回家感觉的《Back Home》又会继续Westlife的神话。 LU

（本期levelup音乐台收录歌曲《Home》）



在准备这期大图鉴的素材时，我正因为没有Wii无法玩到《安布雷拉历代记》而坐立不安。我想恐怕也有很多FANS跟我一样，没有预料到Capcom竟然能在Wii上捣鼓出这么一款既非正统续作亦非单纯外传的游戏，美其名曰历代"生化"大串烧外加全剧情补完和威斯克那不能不说的秘密，这个Capcom实在是太能琢磨了……就这样，不知不觉中这期多了不少"生化"题材的恶搞图，大家权且当作是个"生化"小特集吧。



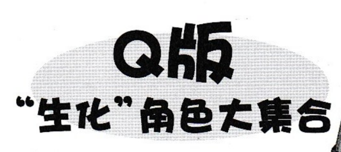




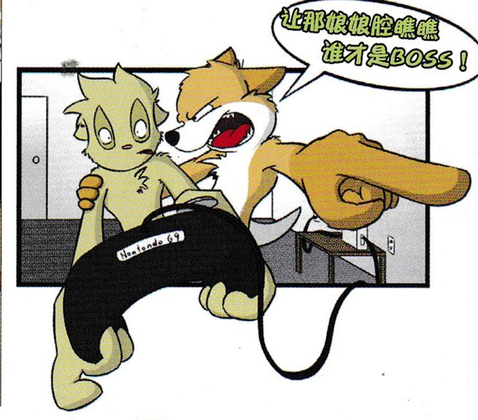






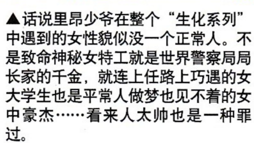




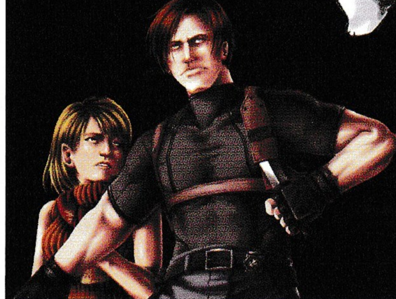
▲话说里昂少爷在整个"生化系列"中遇到的女性貌似没一个正常人。不是致命神秘女特工就是世界警察局局长家的千金，就连上任路上巧遇的女大学生也是平常人做梦也见不着的女中豪杰……看来人太帅也是一种罪过。



◀非常清纯可爱的一张克莱尔，感觉游戏的风格一下子从恐怖AVG变成了恋爱AVG。



▲这大概是天照大神还上幼儿园时的样子吧……



◀在猥琐派画法盛行的今天，"生化"这样的知名游戏自然是难逃魔掌。不过好在这位大师没有向艾达下手，否则恐怕会被无数黑砖飞死……

▼配合Wii版《银河战士：堕落》上市的宣传画，作者把游戏主题与Wii的卖点结合的恰倒好处。




《游戏城寨》祝您2008年游戏愉快！
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12



游戏日益多元化，我们再也无法左右逢源，如何在心中做出自己的抉择呢……

3D，想说爱你不容易

我们的世界是3D的，花鸟虫鱼、一草一木都是如此的鲜活、生动。而游戏所要模拟的，正是这样一个立体的世界。早期由于技术的限制，在二维的平面上用二维的图片来表现三维的世界，总是有些失真，无法尽如人意。一个光点，几坨色块，除了设计者和玩家赋予它们的意义之外，便再也无法承载些什么了。也许那会是一个惊天地泣鬼神，上下纵横几万里的感人故事，然而，最初的最初，在一堆马赛克的包围之中，你又如何对它产生爱呢？于是彼此错过。若干年后在其他平台上玩到某个游戏的复刻版，才依稀记起，原来当年的它不过是这样一只丑小鸭。

游戏业的大佬们当然不会容许画面成为制约可玩性的瓶颈，这些人总是比玩家想的更深、更远。所以，一俟3D技术取得革命性的突破，他们立马展开了对真实影像的狂热追逐。就像冷战时期的军备竞赛那样，硬件厂商之间的你追我赶，日趋白热化。

很多人都听说过《星际火狐》这个名字，知道它是SFC上第一款3D游戏。诚然，想在机能有限的SFC上实现3D效果代价不菲，星际火狐也是靠搭载其上的3DFX晶片才能勉力为之。在当时靠一部磁碟机走遍天下的年代，这盘售价达到近千大洋的神卡从来就只能是我们梦中的精灵，能够拥有它的幸运者寥寥无几。谁都知道继续3D化是一条康庄大道……可是，每推出一款新游戏，就用一种新的芯片来加强它的3D效果么？很明显这种做法的成本太高了，也不利于推广革故鼎新，我们呼唤着一场改变业界的新风暴快快到来。如果说SEGA 32X，3DO等还只是在原有硬件基础上的小打小闹的话，那PS和SS的问世，就是这场风暴的前奏。说起94年的次世代大战，稍有些资历的老玩家都记忆犹新，还记得当时最流行的广告词是什么吗？“每秒同时处理XXX万个多边形”，没错，打的就是3D牌。在我的记忆中，也唯有这一次的硬件变革最是深入人心。为啥？从FC到SFC，我们看到的只是画面变的更鲜艳，人物变得更具象化，游戏始终是一种小众娱乐，说它是对现实社会的模拟，说它将会改变整个世界，改变人们的生活，大多数人嗤之以鼻。然而，这一次之后，一切都不同了。3D技术混淆了虚拟与现实的界限，它用光与影来编织一个又一个虚幻的故事，并让沉醉于其中的人们坚信，这一切都是真实发生过的沧海桑田，转眼又是一十二年过去，技术的发展一日千里，而3D影像更是其中的佼佼者。从PS到PS2再到PS3，硬件规格的提高虽然只是一连串我们无法有直观认识的枯燥数字。但回首看看VR战士一代里有棱有角的陈洛丫头，再瞅瞅如今美艳不可方物的虚拟偶像霞姑娘……

同学，你也感受到了吧，这时代的清风？

两个世界，正通过一座名为“3D”的桥梁，逐渐融合在一起。

我从来都不是一个唯画面论者，但不可否认的是，在新的声光图像面前，即使是旧瓶装新酒，人物的每一个动作，每一眼表情；剧情的每一次推演，每一段高潮，都令人激动不已。

从前，我们是隔着一层纱去观察那个虚拟的世界，而今这仅有的障碍也被抽去，一切都变得前所未有的清晰。真实——没有人比玩家更能体会这两个字将带给他们多大的感动。他们都是一群爱做梦的人，他们喜欢小说，喜欢戏剧，喜欢电影，喜欢一切一切的悲欢离合、儿女情长，可这毕竟都是别人的故事，你只是一个旁观者而已，但现在你却有机会在虚拟的国度成就一段只属于自己的伟大传说，你幸福吗？

守的云开见月明，对于不久前还只能对着一堆马赛克意淫的玩家来说，这无疑是上帝的恩赐。

时代的车轮在前进，新世代的游戏早非昔日吴下阿蒙。1080p高清，HDR动态高光，FSAA全屏抗锯齿，种种新概念的引入让早已美轮美奂的3D影像更是如虎添翼。

如此完美的世界，理应让所有人乐不思蜀。出人意料的是，偏偏事与愿违。

经过PS、PS2的连续洗礼，画面的有限提升逐渐让老玩家失去了兴趣，即使是次世代的PS3，也并没有掀起预计中的波澜。也许你可以说这是审美疲劳导致的，就好象吃惯了山珍海味的阔佬，普通的美食再也无法勾引他们挑剔的舌头。与之相对的，更多人打开尘封多年的记忆，开始惦念起儿时的游戏，似乎3D革命带给他们的愉悦已经完全消失，只有那些充满灵魂呐喊的简陋图像才能唤醒空虚的灵魂。

人生但只如初见，对于这一点我很理解。人们总是对自己初次接触的美好事物怀有最深切的眷恋。是的，当一个游戏平台能赋予我们的，只有贫乏的感官刺激的时候，我们宁愿选择其他更为有趣的娱乐方式：比如，重新玩那些曾带来无数欢笑的老游戏，在时过境迁的今天去体会当日的心情。

记得《马里奥》之父宫本茂曾经说过：“游戏首先是要感动人心。”没有灵魂的作品，外表再鲜亮也无法让人长久记住。

如果说画面决定一切，那所有的游戏大赏只要设置一个画面奖就已经足够，而《任天狗》、《瓦里奥制造》这样的小品级游戏，也将永无出头之日。很明显，对于见识过太多太多神话与传奇的我们来说，评判一个游戏的好坏，早已不是单纯的唯画面论了。

那看什么呢，也许有人会跳出来说：游戏性。或者，我们可以把“游戏性”看作是所有与众不同的游戏方式的集合，它可以延长一款游戏的生命周期，让玩家更全情投入这个虚幻的世界。但它绝对不是万能的

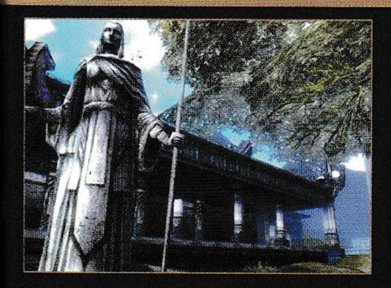


向左走？向右走？（一）

COLUMN 专栏

CZK11

levelup论坛超级版主，混迹于各大ACG论坛，总体上来说是个机战饭。专长：神侃，旁征博引。



良药，能化腐朽为神奇。你也知道，现在很多玩家选游戏，只重第一印象。也就是说——想要表现所谓的游戏性，你必须先靠画面去吸引住人家，才能让他们在深入之后击节叫好。影像部分精益求精，不可避免的会在其他方面有所疏漏。画面的华丽程度与游戏性，真的是一对不可调和的矛盾么？

似乎越是绚丽夺目的游戏，就越不耐玩。如今的业界，除了极少数的大作会为了保证品质而跳票外，绝大多数的游戏都存在着或多或少的赶工嫌疑。这么短的制作周期，根本连自身的BUG都抓不完了，还奢谈什么游戏性。

也因此他们想要拉拢玩家，就只有靠突出的画面。金玉其外，毕竟是人人都看的到的，哪管它是不是败絮其中，先玩了再说。



我们不能说这种急功近利的制作态度有错，毕竟世界这么大，S・E和暴雪都只有一家。很多小公司要生存下去，这是没有选择的选择。他们也在进步，他们也在不断发展壮大自己，3D技术更是运用的越来越娴熟。Tecmo就是这样，凭着《死或生》系列”的热销，从名不见经传的小公司一跃而成业界的中流砥柱。

3D可以让那个虚无飘渺的世界无限接近这个真实存在的世界，却永远做不到让两者重合。更何况，一味的在画面上求新求异而忽视了游戏性的话，整个业界的水准只会原地踏步，裹足不前。

游戏厂商在探索，玩家也在探索，尝试着在画面和游戏性之间取得一个平衡。以目前的形势来看，随着NDSL、Wii这类异质游戏平台的大行其道，应该是游戏性稍占上风。

不过或许有那么一天，当新奇的游戏方式再也不能带给他们激情的时候，他们会重新商讨着去定义游戏的未来。到那时，3D技术会再一次成为主角么？

魂 COLUMN 专栏

修罗魂

江南人士，原UCG编辑。数年前南下广东激扬游戏文字，一年前挥师北上浪荡江湖，现在帝都隐居。

不是我不明白 这世界变化快

一般来说，游戏厂商在开发新的原创游戏的时候都是将其设定为独立作品的。因为如果最初就打算推出系列作品的话，若首战失利，后面的作品就会变得很尴尬。因此，一上来就宣布要推出系列作的游戏数量是相当少的。想当年Capcom在DC上推出的RPG“《黄金之门》（エルドラドゲート）系列”最初号称要有24卷，最后只出了7卷就匆匆收场。

当一个游戏受到玩家喜爱的时候，厂商就要开始续作的开发了。游戏开发时经常会因为各种原因删除一些内容，这些被删除的部分到了开发续作的时候往往就会再拿出来，从“废弃设定”重新变为“官方设定”。这种设定往往能够让前作和续作看起来联系更加紧密。因为在开发过程中删除的设定通常并不能完全清除掉其痕迹，这样一来当续作推出的时候玩家回顾前作总能发现一些蛛丝马迹，这些从而成为“伏笔”。虽然并不一定是妙手巧为之，但这样的“伏笔”往往为人所信服。

而当续作开始制作的时候，编剧往往就会刻意地设置一些专门用来当“伏笔”的设定了。这样的设定是否讨喜，完全要看编剧的功力。优秀的作家能够让伏笔设定隐藏得很深，后来被揭开谜底时又能显得很合理。糟糕的作家就只会弄些让人一看就知道那是伏笔而且马上猜得中结果的设定。然而，随着系列作品数量的不断增加，新的设定不断地增加，到最后思路就会不断枯竭，而且难免会产生一些矛盾或不合理的地方。这就是游戏作为商品而难以逃避的命运，就像我们看长篇少年漫画时总是会出现的无限升级的战斗水平一样。对于这样的追加设定，有时候我们不得不感叹：“不是我不明白，这世界变化快！”



比如《恶魔城》这个系列。最初的设定很简单，吸血伯爵复活并抓走了主角的恋人，于是主角出动消灭了吸血鬼。随着作品的不断增加，主角一家子与伯爵成了世仇，然后有了暧昧不清的联系（《漆黑前奏曲》中索妮娅与阿鲁卡多的恋情），最后我们得知没有德拉古拉就没有贝尔蒙特的家传圣鞭。至于最初受教会祝福的圣鞭变成了炼金术的产物这一走形设定，我们就不多追究了。因为还有更加具有限制性的设定：按照设定，德拉古拉每一百年才能复活一次，所以我们可以看到那些没在规定时间内出现的德拉古拉不是幻影就是借尸还魂。而系列制作人IGA为了强调设定的合理性，还特地制作了贝尔蒙特家与德拉古拉家的族谱和年表，把系列各作都朝里面塞，凡是塞不进去的统统划为“外传”。

虽然本人是越来越看不上IGA给《恶魔城》所增加的那些新设定，但是像他那样敢于把一些具有矛盾设定的作品当作“外传”来处理的人还真是不多。比如《灵魂能力 传奇》这个游戏，虽然游戏的类型、系统、画面等各方面都表明这是一款外传作品，但是NBGI依然推广得很欢快。然而，作为一名设定派玩家，我不得不说这是系列中设定做得最不严谨的一部作品！从最初的《魂之利刃》开始，这个系列在世界观、剧情设定上就是极为严谨的。作为一款格斗游戏，“《灵魂能力》系列”的角色背景故事、人物关系等设定都是同类作品中极为出色的，其设定的优秀程度甚至并不比一些RPG游戏差。然而，《灵魂能力 传奇》的出现打破了这一优良的传统。我本来很期待这部作品能够对灵剑邪剑之间的关系有更深一层的描写，结果发现本作完全无视之前的一些既存设定，除了随意打乱角色之间的关系之外，还添加了一些无厘头的新设定。这种行为完全是对过去成果的践踏！幸好同期开发的系列正统续作《灵魂能力Ⅳ》似乎并没有染上这个毛病，还有一些看头。

虽然说“官方设定”才是正确的，但是希望游戏厂商不要把玩家当作傻子，不要总是为了商业利益弄一些二流的设定来糊弄人。那样做的下场就只有失去一直以来喜爱他们的玩家！



COLUMN 专栏

soul

曾有多年游戏媒体工作经历，曾经痴迷游戏而不屑其他一切。在游戏媒体工作期间找到电影作为第一业余爱好；如今奢望投身电影界，并把游戏作为第一业余爱好。

超级英雄电影
下篇：未来的超级英雄电影

未来的超级英雄电影（2008年、2009年及2010年）

	中文译名	原名	上映时间	改编	发行
1	铁人	Iron Man	2008年5月2日	Marvel漫画改编	派拉蒙
2	不可思议的绿巨人	The Incredible Hulk	2008年6月13日	Marvel漫画改编	环球
3	地铁男爵II	Hellboy II：The Golden Army	2008年7月11日	Dark Horse漫画改编	环球
4	汉考克	Hancock	2008年7月2日	原创剧本	索尼
5	蝙蝠侠：暗之骑士	The Dark Knight	2008年7月18日	DC漫画改编	华纳
6	–	Deathlok	2008年	Marvel漫画改编	派拉蒙
7	闪电侠	The Flash	2008年	DC漫画改编	华纳
8	康斯坦丁2	Constantine 2	2008年	DC漫画改编	华纳
9	尼克·福瑞	Nick Fury	2008年	Marvel漫画改编	派拉蒙
10	守望者	Watchmen	2009年3月6日	DC漫画改编	华纳
11	金刚狼	X–Men Origins：Wolverine	2009年5月1日	Marvel漫画改编	20世纪福克斯
12	美国队长	Captain America	2009年7月	Marvel漫画改编	派拉蒙
13	幽灵骑士2	Ghost Rider 2	2009年	Marvel漫画改编	索尼
14	卢克·凯奇	Luke Cage	2009年	Marvel漫画改编	索尼
15	–	Shazam!	2009年	DC漫画改编	新线
16	银影侠	Silver Surfer	2009年	Marvel漫画改编	20世纪福克斯
17	蜘蛛侠4	Spider–Man 4	2009年	Marvel漫画改编	索尼
18	超人：钢铁之躯	Superman：Man of Steel	2009年	DC漫画改编	华纳
19	幻影奇侠	The Ghost Who Walks	2009年	独立漫画改编	–
20	雷神	Thor	2009年	Marvel漫画改编	–
21	神奇女侠	Wonder Woman	2009年	DC漫画改编	华纳
22	牧师	Priest	2009年	Tokyopop漫画改编	索尼
23	少年战队	Teen Titans	2009年	DC漫画改编	华纳
24	电磁王	Magneto	2009年	Marvel漫画改编	20世纪福克斯
25	复仇者	The Avengers	2009年	Marvel漫画改编	派拉蒙
26	美国正义联盟	Justice League of America	2010年	DC漫画改编	华纳
27	海底人	Sub–Mariner	2010年	Marvel漫画改编	环球
28	绿灯侠	Green Lantern	2010年	DC漫画改编	华纳

《Shazam!》



《Shazam!》的主角是神奇队长（Captain Mavel），这个角色最早于1940年出现在漫画中，在故事里，小男孩比利只要大喊一声"Shazam!"，他就会变身成为拥有超能力的神奇队长。Shazam这个词现在也被美国小孩作为俚语用于生活中，意思是"快变！"，同时Shazam这个词的来历也非常有趣，当中的每个字母都是一位神话人物的首字母，代表着比利将获得所罗门国王的智慧、大力神海格力斯的力量、擎天神阿特拉斯的耐力、宙斯的技能、英雄阿基里斯的勇气以及墨丘利神的速度（Solomon, Hercules, Atlas, Zeus, Achilles and Mercury, SHAZAM）如果大家在看《蜘蛛侠》第一部电影时仔细观察，会发现主角彼德在试验如果发出蛛丝时，也曾大喝一声"Shazam!"，可惜没有任何效果……

《银影侠》

银影侠这个角色于1966出现在《神奇四侠》漫画中，而在今年推出的《神奇四侠2》电影中，银影侠就出尽了风头，因此这里就不用对这个角色多做介绍了。《银影侠》电影目前还处于筹拍阶段，导演定为亚历克斯·普罗亚斯（Alex Proyas），这位导演对漫画题材及需要特效的电影还是比较拿手的，1993年，李小龙之子李国豪发生意外身亡的漫画改编电影《乌鸦》就是由他导演的，之后2004年的科幻大片《我，机器人》也是他导演的作品。



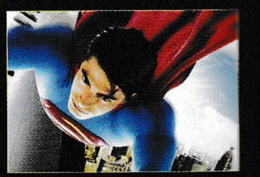
《蜘蛛侠4》



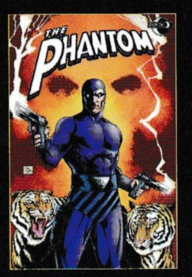
这位超级英雄就更不需要介绍了，虽然1962年才诞生的他在资格上并不是最老的，但却一直是极具有人气的超级英雄。而作为迄今为止最成功的漫画改编电影，前三部《蜘蛛侠》单单是电影票房就创下了25亿美元的纪录，这还不包括其他相关收入。虽然之前有消息指出《蜘蛛侠》是一个三部曲，剧情已经宣告完结。但对这样一个印钞机，索尼和Marvel绝不会轻易放弃，《蜘蛛侠4》也早已正式公布，但剧情将会如何设定，是否采用前三集的原班人马进行拍摄，一切都是未知数。

《超人：钢铁之躯》

超人可以说是美国超级英雄中的代表性人物了，同时他也是DC系漫画中最有影响力的人物，他初次登场的时间是1938年，因此算是超级英雄中的老大哥。而且在电影改编的道路上，《超人》也属于先行者行列，第一部《超人》电影于1978年推出，这部经典电影在我国也同样引起轰动。但巧的是，和后来的《蝙蝠侠》电影一样，同属DC系漫画当家花旦的两个系列都在第四部电影时遭遇大失败，1987年推出的《超人IV》在美国的票房甚至只有约1500万美元的票房，这直接导致人们对《超人》电影的大失望，因此直到近20年以后，小心谨慎的制片方才通过新的电影《超人：归来》让超人得以"归来"。而超人的复活，其中一大功臣就是好莱坞的导演奇才布莱恩·辛格（Bryan Singer），早在执导该片之前布莱恩就已经是《X战警》第一、二集的导演，完成第二集《X战警》之后，对超人充满激情的布莱恩转为为华纳拍摄新的《超人》电影，也因此放弃了拍摄《X战警3》与《X战警》外传的机会。目前布莱恩正为他2008年上映的新片《瓦尔基里》（即《刺杀希特勒》，汤姆·克鲁斯主演）进行后期制作，完成该片之后，相信2008年内布莱恩就能够开始新《超人》电影的制作了。另外，超人的成功"归来"，还得益于新一代超人主演布兰登·罗斯（Brandon Routh），他不论在"美貌"上，还是表演上，都完美地符合人们对于超人的想像，他今年才28岁，这让人们对他在《超人：钢铁之躯》的表现充满期待。



《幻影奇侠》



你可能不一定了解这位幻影奇侠，但事实是，这位奇侠的资历比超人还老。《幻影奇侠》最早于1936年起在报纸上进行连载，而且令人惊叹的是，《幻影奇侠》至今，也就是2007年仍在报纸中进行连载！此外幻影奇侠还是史上第一个身着紧身衣登场的超级英雄，紧身衣之后才成为超级英雄们的传统之一。幻影奇侠的故事其实早在之前就被数度搬上银幕，最近一部电影于1996年推出，不过才1700万美元的票房成绩显然完全对不起这部漫画的"历史悠久"，因此才有制作公司决定重新拍摄相关电影，新电影的名称为了和1996年版进行区别，不再沿用漫画原名《The Phantom》，而是采用《The Ghost Who Walks》，这也是漫画中主角

的外号之一。幻影奇侠的故事设定在一个虚构的非洲国家中，主人公在那里不断打击罪犯，而幻影奇侠除了具有远强于常人的体能及智慧以外，早期设定中他还有三个动物同伴，分别是野狼、野马与猎鹰。

《雷神》



雷神与蜘蛛侠一样诞生于1962年，不过雷神他不是人，他是神……这就是雷神与其他超级英雄本质的区别。他是奥丁神（北欧神话的主神）的儿子，但却被因为自大而被罚抹去记忆依附在一个凡人身上，这个名为布莱克的凡人是一名残疾的医科学生，随后他慢慢发现，他能够变身成为雷神……《雷神》电影目前已经进入初期制作阶段，导演已经确定为马修·沃恩（Matthew Vaughn），虽然年仅36岁的他资历尚浅，但之前他负责执导的两部影片都颇受好评，即2004年的《夹心蛋糕》与2007年上映的奇幻电影《星尘》，尤其是后者，无论是影评界还是一般观众，都对该片给予好评，其在国际知名电影网站IMDB的综合评分为8.1。

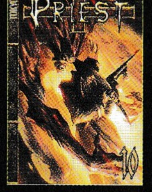
《神奇女侠》



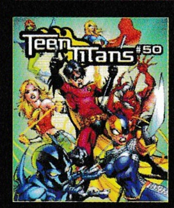
终于……可以介绍一位女性超级英雄了。我们性感的神奇女侠的处女秀是在1941年出版的漫画上献出的，她可是史上第一位，同时也是最著名的一位女性超级英雄。在原作漫画中神奇女侠的能力是名副其实的神奇，她不但具有超强的体能、战斗能力与飞行能力，还具有治疗能力，能与动物交谈，还能抵抗魔法、幻术等等，她甚至还拥有奥林帕斯山的诸神所赠送的数样法宝……所以，她八成也是史上最强大的女性超级英雄了。目前电影还处于筹备阶段，电影版的剧情将着点于她作为亚马孙女战士一族，从丛林里来到现代社会的都市里生活所发生的故事。

《牧师》

《牧师》是一部韩国的知名漫画，于1998年起开始连载，并由美国Tokyopop出版社引进到美国。故事的主角原是一位牧师，但在阴差阳错之下，主角只能放弃牧师的身分，并以自己的灵魂作为交易品，以使自己具有足够的能力在西部追踪大天使以及其他12个堕落天使。目前《牧师》已经顺利开始了初期制作，虽然不像其他超级英雄漫画一样是大制作，其制作成本应当与《生化危机》系列电影一样控制在三四千万美元这个级别，但很难说《牧师》也许会成为票房黑马，就像今年的《300勇士》（制作成本为6500万美元）一样，当初谁也没有想到该片能够如此成功。



《少年战队》



顾名思义，少年战队中的超级英雄都是少年，可以说是一个少年版的《美国正义联盟》（DC漫画阵营的全明星式超级英雄漫画，详情见第26条），由于主角们都是少年，自然更能迎合少年读者群的喜好。少年战队最初于1964出现在DC系漫画中，但其真正走红是在1980年开始出版的《新少年战队》系列漫画中，虽然战队的成员不同了，但第一主角一直都是罗宾（最早以蝙蝠侠助手的身分登场）。《少年战队》真人电影目前正处于剧本创作阶段，而电视动画则从2003年起就一直播出至今，到今年已经是第五季了，而且还颇受好评。

《电磁王》



除《金刚狼》之外的另一部《X战警》系列电影的衍生作品。电磁王在1963年第一部《X战警》漫画推出时就已经是剧情中的大反派了，实际上，他并不是一个单纯的反派，这点我想看过《X战警》三部曲电影的读者会所体会。电磁王被认为是美国漫画人物中具有最复杂人格的一个角色，而他的行动目的，其实是希望变种人能够免受被人类消灭的命运。电磁王表面上只具有制造电击与磁场的超能力，其实电磁王还具有天才般的超智慧，两者配合之下，他的能力应用起来极为可怕。《电磁王》电影的剧情将会以描写电磁王早期与X博士的友谊，以及他如何从盟友成为敌人的缘由。目前电影已经签下导演大卫·S·高耶，此君参加过很多知名的超级英雄电影的制作，并且之前曾执导过《刀锋战士3》。

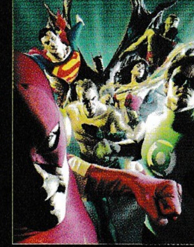
《复仇者》



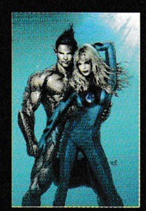
复仇者是Marvel系超级英雄所组成的一个明星团队，于1963年在同名漫画中正式结队。团队初期的成员是雷神、黄蜂、绿巨人、蚁人及铁人，随后还有美国队长加入，不过复仇者的团队成员是一直在变化的，不断有人退出，但也不断有新人加入，这也成为复仇者团队的一个传统了，因此《复仇者》漫画中，大多数Marvel系明星级超级英雄都曾经加入过，后期甚至还有蜘蛛侠、金刚狼等角色加入。这种特质也直接导致相关影片的剧本创作难度极高，目前该片的电影版剧本还处于创作阶段，而且考虑到这种超级英雄全明星式的电影拍摄难度很高，因此电影初定的2009年的上映日期很可能以后还得往后推。

《美国正义联盟》

美国正义联盟是DC系顶级漫画人物的全明星联盟，其第一次集结的剧情发生在1960年出版的DC系漫画中。在电影版中，超人、蝙蝠侠、神奇女侠、海王、闪电侠以及其他超级英雄将联合起来一同对付邪恶势力，这样一个豪华的全明星阵容，自然也让制作难度大幅提高，但可喜的是，本作的制作进度非常顺利，目前本片的剧本已经基本完成，并已于2007年9月进入了初期制作阶段。导演也确定为乔治·米勒，他近年来执导及监制的知名作品就是华纳2006年底推出的CG动画大作《快乐的大脚》，该片不但全球票房达3.8亿美元，还获得了当年度的奥斯卡最佳动画长片奖。乔治·米勒目前已经开始为本片进行选角工作。（由于各种原因的限制，《超人》及《蝙蝠侠》"独角戏"电影中的主角将保持独立性，不会出演《美国正义联盟》，因此这些角色将重新选角。）

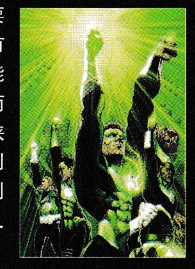


《海底人》



又一位老大哥级漫画人物，与蝙蝠侠一样在1939年诞生。主角Namor王子是一位人类船长与海底王国亚特兰帝斯公主的爱情结晶，因此他拥有着超人的力量与及人鱼的水下适应能力。目前《海底人》已经确定将由乔纳森·莫斯托（Jonathan Mostow）执导并参与剧本创作，乔纳森曾经导演过《终结者3》，并且还是前面提到的《汉考克》电影的执行制作人。

《绿灯侠》



绿灯侠与闪电侠一样诞生于1940年，其力量源泉就是一枚来自外星人（宇宙守护者）的戒指，只要戴上戒指，只要具有足够的精神力，就能够驾驭戒指的力量而成为绿灯侠。绿灯侠目前已经初步展开制作的步伐，导演也刚刚于10月底定下了人选。

其实从表格中已经看得非常明显了，DC系漫画改编与Marvel系漫画改编基本上就是超级英雄电影的全部，在这28部超级英雄电影中，有10部出自DC，有14部出自Marvel。而电影发行公司方面，最猛的就是华纳公司了，基本上DC的漫画电影它全包了，华纳共有9部超级英雄电影在制作当中，而之后则是派拉蒙与索尼各5部，环球与20世纪福克斯各3部。

一个青壮年病人的健康告白



COLUMN 专栏

一刀

一刀，男，80生人，UCG美编。自幼痴迷漫画、电视游戏。卡饭，偶尔被认为是SEGA愤青。

最近本刀因病在家休假，除了配合医生治疗外，整日百无聊赖。在网上巧遇一位久违的美女朋友，对话涉及健康话题，可能会给大家带来些许启发，一起看看吧！

一刀：嗨，在啊美女！

美女：啊？刀哥……最近发现你的ID快从杂志上绝迹了，辞职啦？

一刀：辞职？我也得敢啊！前一段那是正为改版的事忙得焦头烂额的。

美女：改版……这么麻烦吗？看你的BLOG已经两个月没更新了。刚拿到你们最新一期杂志，你负责的“游风艺苑”也没了……

一刀：呵呵，这些都不算什么，前两天我正对着显示器苦思冥想时，突然一阵剧痛从腹部传来，冷汗随即就下来了。

美女：怎么，有喜了？

一刀：……你刀哥可没喝过那子母河水！

美女：开玩笑，是病了吧？

一刀：可不是吗？过度劳累外加长期饮食作息不规律，身体发出报警信号啦！

美女：都累成这样了，不能死扛啊。刀哥咱这是病，得治！

一刀：第二天我就杀医院去了。挂了号等待时，心里开始忐忑不安。想我体魄如此健壮，今天居然也会累倒在工作岗位上，看来这病小不了。

美女：别你心想啊，大夫怎么说？

一刀：等了一个半小时，终于轮到我过堂了。我已汗如雨下，强忍腹部疼痛，咬牙站起身形，从候诊室开始向大夫的办公室缓缓挪动。目测行进距离30米，你刀哥我整整走了两分钟！对我来说，这简直是世界上最长的30米。

美女：……

一刀：终于，我扶着桌子在医生面前坐了下来，尚未开口，但见那慈眉善目的中年大夫微微颔首，犀利的目光箭一般刺来。

美女：说书呢？你……这会儿不疼了吧？

一刀：甭打岔！话说本刀第一次见到将“望闻问切”之“望”字用到如此炉火纯青的大夫，当即愣在那里。未等我缓过神来，一纸检查单便随着一句“先做B超”飞了过来。

美女：B超？还是有喜了……

一刀：检查单带着三分力道，直取俺的面门。你刀哥尽管身染恶疾，但功夫并未荒废，迅速使出灵犀一指，在单子距我鼻尖仅0.01公分的地方将其稳稳夹住。

美女：你确定你去的不是精神病院？

一刀：……我说姑娘，打岔不好！

美女：好好好，刀哥继续，我保证再不打断您。

一刀：我将检查单拍于桌面，正色道：大夫不闻不问不切，焉知吾疾何在？大夫微微一笑，道：气息、肤色、神情、步态，汝病十之七八已了然我胸。

美女：得，华佗再世，扁鹊重生，张仲景和孙思邈灵魂附体！

一刀：我说你这丫头怎么……

美女：我觉得您在忽悠我。

一刀：别说你了，我自个都不相信。于是我便问他我所患何病？这医生竟娓娓道来，如此如此这般这般。说完一指检查单，道：速查，我若说错，诊疗费分文不取！

美女：那结果呢？

一刀：这蒙古大夫竟真说中了，连精确到毫米的指标数据都八九不离十！

美女：天，你肯定在编故事！

一刀：没，我这叫艺术再加工，实际情况是大夫问了我几个问题，然后在我腹部大概按了几下，术语叫“触诊”，最后下的结论。

美女：说了半天，你还没说是什么病呢？

一刀：什么病？丫头你听好了，不习惯吃早餐的兄弟们也一并注意了，本刀由于长期不吃早餐，导致胆囊出现结石，进而诱发慢性胆囊炎。

美女：胆结石？那不是要手术才能解决的吗？

一刀：对啊！那大夫看着我的检查结果，说按照目前的尺寸，做手术才是根治之法！说着还比出一个标准的手刀动作，在我眼前挥了一下，我当即就觉得寒光一凛。

美女：刀哥，所以说我早就觉得你这个ID不大对劲。

一刀：怎么？

美女：您拿一把刀砍来砍去，最终砍着自己啦，哈哈！

一刀：……

美女：哈哈，话说刀哥那后来做手术了吗？

一刀：这不马上就要到年底了吗？虽然那大夫反复强调这是一个小手术，但我多少还是担心恢复过程会耽误太多工作，所以就决定保守治疗。

美女：闹半天你没挨刀啊？切，真不解恨。

一刀：……你、你这丫头安的什么心啊？

美女：没有啦，我想问的是现在病情怎样了？

一刀：托美人儿的福，现在已经好多了。不过说实在的，这次生病让我对很多东西有了新的感触。

美女：说来听听，让我们也分享一下！

一刀：比如说健康。过去经常是听人说身体健康是最重要的，但因为之前从没遇到过类似麻烦，所以总觉得趁年轻，要多打拼，哪怕稍微透支点健康。



美女：那现在呢？

一刀：“年轻时用健康换钱，年老时用钱买健康”，我想，今后我应该不会再做这么愚蠢的事情了。

美女：呵呵，挺有启发。

一刀：还有就是关于健康生活方式的反思。

美女：哦？

一刀：作为我们的忠实读者，你想必听过“酒委会”吧？

美女：就是你们个帮号称通过一起喝酒来增进兄弟情谊的组织吧！

一刀：想当初，你刀哥可是组织的骨干之一。大碗喝酒、大口吃肉，那叫一个痛快！

美女：哼！年纪轻轻的一个个都挺着啤酒肚，太不环保啦。

一刀：丫头别急，我现在得的可是肝胆疾病，今后啊，基本上就告别这大鱼大肉和美酒佳酿了。

美女：早该告别了，长时间坐办公室本来就欠缺运动，再大量食用高热量高脂肪的食物，对健康危害太大了。

一刀：我说你们女孩子怎么都能保持得那么苗条，原来健康意识比我们强多了啊。

美女：那当然。其实“塞翁失马，焉知非福”，问题在不算严重的时候就引起了我们的重视，让我们从此改变不良的生活习惯，这不挺好吗？

一刀：哈哈，看来我不仅要向您请教健康观念，还得跟您好好学学辩证法呢！

美女：那还不赶快拜师，小刀。

一刀：没问题，美人老师在上，受小刀一拜！

美女：免礼平身。

一刀：呼——这次专栏又有着落啦！

美女：你嘀咕什么呢？

一刀：没什么，最新一辑的《游戏城寨》记得买，会有惊喜的。



COLUMN 专栏

雪猹

游戏撰稿人，偶尔愤青。祖籍江城，浸淫游戏二十余年现于业内供职，养家糊口。

商业模式的胜利（连载二）

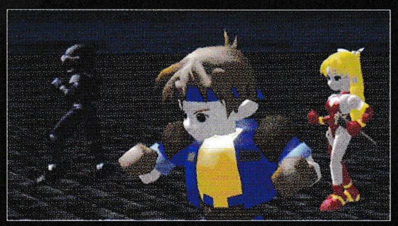
上期提要：前身为扑克牌制作商的任天堂在上个世纪八十年代初进军游戏业，红白机以其强大的性能和丰富的软件赢得了市场，最重要的是任天堂奠定了游戏业最基本最适合发展的商业模式，虽然其“权利金”制度令众多第三方厂商怨声载道，但是由于任天堂的绝对垄断地位，大家依然赚得盆满钵满。世嘉曾试图复制任天堂的商业模式，但未能获得成功，后来者索尼又将出何奇招呢？

精于控制成本的任天堂凭借其独特的商业模式赢得了市场，但这种垄断地位很容易被技术的进步所削弱，随着半导体技术的突飞猛进，任天堂的主机慢慢在性能上不再对开发商和消费者产生足够的吸引力，尤其是号称“技术的索尼”宣布进入这个市场后，虽然任天堂不愿意承认自己的统治地位遭到了挑战，但市场却表明大家的注意力开始转移。

索尼一开始并没有与任天堂展开正面竞争的打算，正如SCE前CEO久多良木健在1998年对《日本经济新闻》记者所说的那样：“索尼一直试图将最新的技术运用在游戏主机上，而与任天堂合作似乎是惟一的发展途径。”当时的索尼在显示技术、音响、数码技术等方面已经积累了相当雄厚的技术实力，他以提供“3D图形技术”和“光存储技术”为条件，与任天堂合作开发代号为“Playstation-X”的游戏主机。不过在合作中期，任天堂认为索尼另有图谋而单方面中止了与索尼的合作，结果反而促进了索尼独自开发游戏主机的步伐。

索尼进军游戏业，与任天堂相比有着巨大的劣势，那就是索尼几乎没有任何游戏开发实力，索尼无法为PS主机打造如任天堂主机上《马里奥》、《塞尔达传说》一样强大的自身游戏品牌。但这种劣势却被索尼充分运用，正因为自身没有强势的开发能力，所以索尼喊出了“所有的游戏在这里集结”的口号，毫无障碍地与广大第三方软件开发商展开亲密合作。相对于任天堂那“恃强凌弱”的权利金制度，索尼为第三方开发商所提供的条件非常优厚：不限制每年游戏开发数量、放宽游戏审核制度、每款游戏的“权利金”（包括“代理制作费”）仅为10美元、首批订货量只需5000份……再加上PS主机所采用的光盘媒体在制作周期和制作成本上都比任天堂的卡带要更短更低廉，饱受任天堂“压榨”的第三方厂商纷纷集结于索尼旗下。有关数据显示，同时期相比，PS的软件数量是N64的五倍之多，这都得益于对第三方开发商的大力提携。可以说，索尼为PS所打造的业务系统是将任天堂的权利金制度发扬光大，在发挥自身技术实力的基础上，充分利用外部资源，推动广大第三方开发商为PS开发游戏，丰富了主机软件资源的同时，还有效降低了自身的商业风险。

除了联合第三方厂商之外，索尼为了加速PS主机的普及，更为大胆地采用了“硬件亏损”的销售模式。根据美国《财富》杂志的分析，主机销售的亏损，主要依靠权利金来进行弥补，平均下来，每个PS玩家只要能购买5份游戏软件，索尼就能盈利。索尼定制的商业模式进入了一个良性循环：低价主机刺激玩家购买→玩家购买游戏软件→游戏软件热销再次促进主机销量→市场占有率的提高又令更多第三方厂商为PS开发游戏。2004年5月，PS主机销量突破一亿台；2005年12月，PS2主机销量突破一亿台，PS2主机不仅成功地继承了PS主机的市场，还缔造了游戏史上的神话——连续两代主机销量都突破一亿台，而在这之前只有任天堂的Game Boy掌机销量突破一亿台。索尼主机的市场覆盖率最高曾达到百分之七十，成为当之无愧的游戏业新霸主。而SCE部门也成为对索尼集团利润贡献最大的部门，有关数据显示，在2002年，SCE的净利润是索尼集团其他部门净利润总和的4.7倍，在那个索尼传统业务萎靡不振的时期里，正是SCE挽救了索尼。



▲传说中的N64《最终幻想Ⅵ》演示画面



▲成就索尼王朝的PS《最终幻想Ⅶ》

而反观任天堂，却在过分自信的泥潭里越走越远。面对PS主机的强大攻势，任天堂认为自家SFC主机足以应付次世代狂潮，而迟迟不愿推出新的主机。Virtual Boy的完败已经表明任天堂对于市场的判断力出现重大偏差，而后推出的N64主机虽然在性能上超过了PS主机，但是由于其依然采用落后的卡带媒体，不仅容量的限制令游戏素质大打折扣，过长的生产周期和过高的经营风险使得第三方厂商不再愿意为任天堂制作游戏。而卡带的高价格也在某种程度上降低了玩家的购买力，一张N64卡带的成本超过20美元，而一张光盘仅为10美分，因此N64软件价格高居不下。最重要的，则是任天堂死守苛刻的权利金制度，令众多第三方厂商纷纷叛逃，其中最令业界轰动的莫过于当时史克威尔公司原定在N64平台后转到PS平台发售的《最终幻想Ⅶ》，这起事件被认为是次世代大战的分水岭。

自世嘉宣布退出主机硬件竞争之后，整个业界的形势原本应该趋于明朗，索尼稳坐老大的位置，昔日王者任天堂亦有NGC以图东山再起，但谁也没有料到微软真的会进入游戏业，让刚刚稍微有点平静的水面又泛起了阵阵涟漪。比尔·盖茨曾说过：“游戏机就是未来。”但谁也没有想到他在PS2发售两年NGC发售一年之后仍然让Xbox参与到这场战争中来。谁都无法忽视微软的力量，但谁都清楚这次微软不可能获胜，但微软的目的更为明确：占据这个位置，创造一条全新的盈利模式，才是最终获得胜利的保证。

下期预告：微软的加入令游戏业更加血雨腥风，财大气粗的微软把“主机亏损”的商业模式推向极致，制造成本高达325美元的Xbox仅以299美元销售，而这种亏损对于微软来说只不过是必须要付出的成本罢了。作为IT业的巨人，微软的操作系统占据了全世界百分之九十以上的桌面电脑，而他所开发的“DirectX”接口亦成为PC软硬件开发商共同认同的游戏开发标准。现在，微软将试图在游戏业重现他在个人电脑市场的垄断局面……

游戏的七种武器VOL.2-测谎花



COLUMN 专栏

Darkbaby

老牌知名撰稿人，在国内各媒体发表过上百万字的业界评论、回顾和小说，其中不乏佳作，深受读者喜爱。

这依然还是一个《魔兽世界》里发生的真实故事……

偶然在很多时候就是缘份的代名词，我和老朱的结识纯属偶然。

记得是一个周末的早晨，我骑着牛兴冲冲地从格罗姆高营地出发前往哈卡神庙副本参加团队活动，途经某处山坡时正好碰到个等级只有40出头的牛头小猎人正被白虎王和手下一干喽罗团团围住，眼看着就要挂扁，同为牛氏一族有难岂能坐视不理，本人立即跳下坐骑三下五除二干掉了虎王。这个ID叫“擦亮眼睛”的猎人朝我做了个哈哈大笑的表情动作，等我翻身上牛走了一程路才密我道：“不好意思我打字慢，朋友能再帮个忙吗？我想抓虎王做宝宝……”虽然心里颇有些不耐烦，但好事还须做到底，折回去帮助他抓住了虎王，由于其技艺相当不精，还颇费了一番周折。临别时，我顺便调查了“擦亮眼睛”身上的装备，不禁大吃一惊，他身上居然一多半还是20多级的垃圾绿装，难怪那么弱不禁风。

“你怎么一身破烂啊……”

“不瞒您说，我到现在还没有下过任何副本呢。”

“那……那你怎么练到这等级的？”

“就这么慢慢苦熬过来的呗。”

莫名的恻隐之心让我脱口而出：“这样吧，下次有空我带你刷副本！”

“好啊！要不就现在？”

“……”

“今天有事，改天吧！”

就这样，莫名其妙的多了个猎人小弟。“擦亮眼睛”的在线时间很长，几乎任何时间段上线都能碰到他，原本以为是个不思进取的在读大学生，后来才了解到他年龄很大，姓朱，也是上海人。我带着“擦亮眼睛”从祖尔法拉克、奥达曼到马拉顿连续刷了几轮，身上装备逐渐光鲜了起来。其间还认识了同为上海籍人士的小王和小马，游戏中职业分别为盗贼和术师，结成了一个职业组合非常奇特的“四人帮”，我还把他们介绍入了公会。或许真是物以类聚的缘故，我们四个学习的生活技能居然都是采药加炼金术，于是乎“采花党”所到之处赤地千里，寸草不留。老朱（我们对“擦亮眼睛”的尊称）似乎对于采药的热情特别高，每天上线时间一多半都花在这上面。久而久之，勤劳的老朱成了公会里一干“采花党”的公敌，一旦人们发现他出没在某地域，总是不得不叹息一声改换地点采药，有多少人能架得住连续数小时蹲点呢？不过，老朱采药草并不为了卖钱或制药，各色草药足足堆满了五六个小号仓库，我们因此经常嘲笑他像山西土老财。然则老朱并不吝啬，一旦朋友间有所需求，他会毫不犹豫地免费大量提供。很多人都不曾想到，一个下副本经常为区区装备修理费犯愁的穷猎人，仓库里居然长期堆着价值几千金的药草。



真正带领众人走上“致富道路”的当然还是对虚拟经济颇有研究的我。经过长期观察研究，断定未来高强度的副本RAID活动对于泰坦药水等强力增益类合剂的需求会越来越多，产量原本就非常有限的药引子黑莲花必然会身价倍增。于是一方面组织“四人帮”加紧炮制各种贵重合剂贩卖给几家大公会，而获得的利润则不断收购囤积黑莲花。果然，随着几家大公会拼抢副本进度的竞赛如火如荼，黑莲花的供应已经成为了重要的生命线，掌握着大量货源的我一下子成为了炙手可热的大JS，短时间内四个人不但都迅速积累了成千上万的巨额“不义之财”，甚至相当长一段时间里还掌握了全服的药品价格制订权。



在某个火锅城里，我们四个游戏里天天碰头的上海玩家终于第一次聚首。老朱给我的第一印象相当具有震撼力，其相貌身材完全不像南方人，四四方方的国字脸外加肌肉虬结的一米九魁伟身材倒仿佛山东大汉，不过他再三声明自己是如假包换的上海本地人。老朱看样子已经四十岁出头，初春的乍暖还寒时节里披着件工厂里常见的灰黑色工作短大衣，一点也不显山露水。对于我和小王小马他们口沫横水地高谈阔论，他一直就认真地倾听着，偶尔恩啊着应和或用力点头表示赞同。初次的聚会非常尽兴，席散临别时老朱又邀请我们下周末去他北蔡家里玩。听到老朱报出的家门地址，某房地产公司工作的小马不禁脱口而出：“真看不出朱大哥，你们那个XX花园可是本地有名的高档社区啊！总价怎么也得X百万吧？”

老朱憨厚地笑道：“哪里哪里，因为买得比较早，所以没有传说中那么贵。”他还神秘兮兮地宣称到时候会有珍贵礼物赠送给我们三人。

下个周末，我们三人如约而至。朱家位于一梯两户式8层小高层顶楼，且不说家里精致的老红木家具和满眼的古董摆设已经足够令人感叹，真正让我们大开眼界的还是前后阳台上栽培的几百盆各色花卉。实际上朱家的花卉种类只有两种。前阳台清一色都是各种兰花，在我辈俗人眼里，早春时节这些绿油油的国兰和洋兰就

和农家田里种植的大葱毫无差别。倒是后阳台和屋顶天台暖房里密密麻麻如矩阵般排列的各种千奇百怪的多肉类植物着实让人惊异。老朱如数家珍般地逐一为我们介绍各种植物的品种，他声言收集栽培多肉类植物已足足有十多年历史，部分珍稀品种甚至连上海植物园温室也没有。听得我们仨佩服得五体投地。小王忽然问了一个所有人都想问的问题："这么多的花，朱兄你一个人怎么照料得过来呢？"

"这个就和游戏蹲点采药一样，看似枯燥乏味，但实际掌握了规律的话，一切都非常简单省力。"我不禁低头回味着老朱的这番话，平平无常的言语里似乎蕴涵着某种深刻的哲理。

说话间，老朱从一个角落里拿出了准备赠送我们的小礼物，三个人几乎异口同声地惊呼道："黑莲花！！"

我甚至严重怀疑暴雪的员工在设计黑莲花这种产于艾泽拉斯大陆的魔法药草时曾经参考了眼前所见到的奇特植物。深紫泛黑的叶片在微弱阳光下闪烁着神秘的金属般光芒，层层叠叠整齐分布并由外向内略微合拢，其形态酷似佛陀座下的九品莲花台。虽然巴掌大小的该植物栽植在毫不起眼的普通瓦盆里，却让人感受一种纯粹天然的静谧之美。老朱告诉我们这是原产于加那利群岛的景天科植物，学名叫"黑法师"（颇具魔幻色彩的名字），而现在我们看到更是经过人工变异栽培的矮枝型，由于枝干变矮了，更能够体现出整体的美感，因此价值比较珍贵。他还特意拿出了原生种黑法师和异化种进行对比，两者间的差异非常明显，变异种的叶片分布较为紧密整齐，整体造型更像莲花。那一天，我们在老朱家大畅心怀，连平素不太喝酒的本人也凑趣灌下了三、四瓶啤酒，直到夜深才各自携着一盆黑法师分头归宅。

我对黑法师可谓呵护有加，不但放在阳台最通风向阳的地方，隔个三五天还亲自浇水。虽然对于花花草草素来感兴趣，但对于黑法师却格外珍爱，不但有现实中朋友的友谊，还联系到对WOW的深厚感情。然而好景不长，进入夏季以后，原本漆黑光润的叶片逐渐呈现出干枯迹象，随后又一片接一片开始脱落，我以为是浇水不够勤快的缘故，由三日一浇变为每天一浇，但是情况还是不断恶化，在游戏里紧急咨询老朱，他说黑法师在夏季处于休眠期，以不浇水放阴处为宜，至此方恍然大悟。一切的补救都为时已晚，曾经美丽的黑色莲花终于掉尽了最后一片"花瓣"，掘开泥土看时，发现植物的根茎部早已腐烂。



一个多月后正逢上海帮再聚首，席间老朱忽然笑着问大家："你们的黑莲花种得怎么样了？！"

小马抢着回答道："长势非常不错，根部已经蹿出几枝新芽了！"

小王跟着说："看样子过阵子有可能会开花吧。"

我满面羞愧地据实报告了黑法师不幸夭折的噩耗，小马他们顿时齐声取笑了起来，老朱也附和着他们爽朗地哈哈大笑，同时摇着头叹息道："小徐种花水平实在不灵光啊，看来还是他们两个更能干咯。"从那天聚会以后，却明显感觉到老朱和我的关系比之以前更加密切了，在现实生活中也时常相互串门子，他还经常带我逛花鸟市场，传授花卉栽培之道。他和小马两个在游戏里虽然依旧打成一片，但在现实中的来往反而渐渐生疏。虽然感觉出了其中的若干微妙变化，不过我一直搞不明白其中缘由。

我和老朱的关系几乎发展到形同兄弟般无话不谈的程度，对他的身世逐渐有了足够的了解。老朱自认为是一个性格自闭寡言的人，后来因为继承祖业被迫走上经商之道，在城隍庙经营着一家规模不小的古玩店，生活逼迫性格内向的他因此必须每天和形形色色的人打交道，经常承受着沉重心理压力，他自言只有面对诸多不会开口的植物才能感到毫无拘束的轻松自在。偶然机会接触到了第一个PC网络游戏《魔兽世界》，他发现在游戏里可以扮演着和现实完全不同的角色，在那些大多比自己年轻的伙伴面前可以毫无顾忌的自由行动，这也算是另一种减轻精神压力的方式。老朱曾经对我说：由于前些年忙于经营生意和娶妻生子，耗费了大量美好的青春光阴，现在有了足够的生活资本，希望能够回头重温一下逝去的时光。虽然从个人价值观角度未必完全赞同老朱的想法，但完全能够理解其对生活的不同追求方式。对于游戏的态度，老朱完全可以算是以勤补拙的典范，当拿到了猎人职业的史诗任务道具"远古之叶"后，坚决拒绝众多朋友们的善意协助，经历了一个多星期的痛苦磨难后，终于独力完成了任务。从一个不会放陷阱和控制宝宝的菜鸟到公会里RAID活动屈指可数的骨干猎人，完全依靠其个人之勤奋。联想到他曾经说过的为了讨教一个国内罕见的多肉类植物品种繁殖方法，曾经连续十多次登门求教明师终遂心愿的往事，实在令人敬佩。在《魔兽世界》里，我和老朱绝对堪称最佳拍档。在我带队MC RAID时，他一直作为首席猎人负责拉怪，绝对的可靠稳当。而刷阿拉希盆地战场时，我们俩的配合也相当默契，曾经有过力挫来犯五敌的辉煌战果。

后来，我彻底离开了《魔兽世界》，老朱很快也退出了这个游戏，不过我们的交往并未因此中断，我在他的影响下也开始种植起了花卉，栽培技能日有精进。

最近某周末，老朱约我去他家吃饭。酒酣耳热之际，他忽然对我说："小马和小王两位实在不够坦诚，黑法师在上海这样的气候环境，夏天如果没有特殊的养护方式，那是必死无疑的。"

坦诚相待：是朋友交往中必须遵守的道德准则。

PROFILE

Nao Nagasawa

出生地：东京
出生日期：1984年1月5日
三围：B:88cm W:57cm H:87cm
身高：165cm
血型：A型
TGS2005 ShowGril









BEAUTIES 美优馆



长泽奈央

Nao Nagasawa






Nao Nagasawa



2007年终于到了最后一个月，接踵而至的圣诞和元旦也让这个月的月底增添了一丝节日气氛，各位读者可能已经开始整理心情，准备迎接2008年的到来了吧。不过此时的《游戏城寨》编辑部，弥漫的还是一股截稿的紧张气氛。要说比编辑部截稿还紧张的恐怕得算上是每年的例牌——游戏主机年末商战了。今年的战局出奇的诡异，Wii已经成了毫无悬念的赢家，X360大作频频却只能自己和自己较劲，PS3在降规格加降价之后，索尼高层婉转地说我们还是"3年之内见胜负"吧。好吧，我们就期待2008年吧，下一期，全新的《游戏城寨》再见！

《游戏城寨》全新读编互动邮箱开通，欢迎来信哦！chengzhaidb@163.com

本期读者调查

1、本期杂志您最满意和最不满意的栏目是什么？为什么？

2、您对本期杂志的《特别企划》有何评价？

3、您对于《游戏城寨》还有什么其他的意见或是您还有什么想和小编们交流的？

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组
邮编：730010

来信中将会抽出一位幸运读者获得《levelup 游戏城寨》套装一份（编辑签名《levelup 游戏城寨》+levelup主题T恤+levelup主题扑克），十位幸运读者获得levelup主题扑克一副。



Level 37 读者来信获奖名单

一等奖 《levelup 游戏城寨》套装一份

广东 赵 文

二等奖 levelup主题扑克一副

省市	姓名
江苏	王伟佳
浙江	魏 佳
山东	徐 晨
广西	李亚斌
湖南	王 超
上海	张 晨
广东	吴 俊
广东	谭晶晶
北京	吴羽鹏
福建	周 盛

读者自留地

LV37读者意见选登

上海 王冰：上一期的怀旧专题勾起了我的无限回忆，有的东西则只有再次看到才会感觉原来已经遗忘了那么久了。好东西，我至今还珍藏着我小学时的不少剪贴本呢。

江苏 赵启生：我该算是年龄较大的读者了吧。说实在的看到杂志里卖麦芽糖的照片，简直跟我小时候一样。再望望手边的PS3，哈哈，恍若隔世。

其实拥有上期专题中所记录的那些记忆的我们还远没有到整天怀旧的年纪，趁着年轻，勇敢的少年快去为将来创造回忆吧。

北京 李亮晨：抗议！抗议！《城寨进行时》里登的《355》改图为什么要附上原图呢？这对比之下也太刺激了吧。尤其是为什么要把我这次最喜欢的刘备弄成那样呢？后果很严重，读者很生气。



咦，阿婆跑哪去了……

安徽 秦明明：这期的《全名大图鉴》相当好玩，居然还有情节，给几个同学看，都笑翻了。希望以后还会有这种形式，呵呵。

能够让大家看后开怀一笑正是我们全民大图鉴的一贯宗旨。话说这段剧情可是经过我一番冥思苦想后设计而成，既然大家喜欢，我这就去向H大申请，下期全民大图鉴加12页放戏说《FF》1、2、3、4……12代超级无敌恶搞版。

广东 刘力扬：为什么《音乐茶座》里总是只有国内的专辑呢？这样内容也太窄了，小编应该拓宽一下内容，多放点国外的音乐。

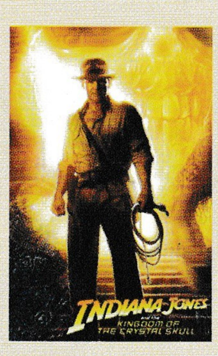


嗯，有很多读者来信提到了这个问题。是这样的，改版之后《音乐茶座》栏目的定位将主要是推介国内的上架新碟。而国外的部分则主要是出现在《音乐台》板块。

福建 王华敏：说来惭愧，本人前两天才刚看过《国家宝藏》，今天翻开《游戏城寨》居然《国家宝藏2》都出了。很喜欢这类片，可惜很少有游戏能带来这种感觉啊。



嗯，现在解谜成分重的冒险游戏已经不多了，更多的还是偏向动作类。有个好消息是明年的5月份此类片中的经典《夺宝奇兵》新作《夺宝奇兵 水晶头骨王国》就会上映。如果想玩近期的游戏，风格上比较类似的是PS3上的《神秘海域 德雷克船长的宝藏》。



重庆 徐巧红：本期的茶馆，让我想到了前段时间一个朋友msn的签名："今年最热的电影《变形金刚》，今年最热的掌机游戏《魂斗罗4》。看到没有，这么多年这个世界根本没有进步。"当然，这只是他在MSN的签名上调侃而已，但是如今任天堂的成功却又让我

们不得不去思考，到底什么才是真正好的游戏。或许对于一个多月都没摸过手柄的我来说，去评判一个游戏的好坏并不太恰当，但是正如一个事物的存在和发展，必定有其理由，任天堂的辉煌，也绝对不会是偶然。不想在画面和游戏性上去纠缠，自己喜欢的，能够感动自己的，才是真正好的游戏，不是吗？

专业的分析需要把游戏拆分成几个方面来评价，比如操控性、系统、画面、音效、难度、剧情等等，但对于享用游戏的消费者，可以不需要分析各部分细节，只凭感觉把游戏分为两类：好玩的和不好玩的——感觉好就玩，否则就不玩。这也是游戏最终需要面对的商业市场的本质。

广东 朱毅：上期的特企《有多少爱可以胡来》看完之后为什么感觉这么乱呢？感觉都是各说各的，主题也不够明确。虽然密密麻麻写了这么多，如果主题更集中一点就好了。

这位同学应该说你看明白了。没错，就是各说各的，为了避免重复是一个人分了一个话题，比如第一个hopy说的是主机间恶性竞争导致X360故障率极高的话题，第二篇旋木则说的是复刻和重制过于频繁的话题……综合了各种游戏界可以称之为“胡来”的现象。主题当然就是胡来了。经过我解释后，您不妨再读一遍，相信就会明白其中真髓了。

陕西 陈露：看了这期阿修罗写的专栏，引起了我的强烈共鸣，“游戏从来就不是给穷人玩的”，很同意这样的观点。现在我的PS2都已经停工很久了，但我是学生又不够钱进入次世代，看到杂志上很多好游戏真是郁闷。



的确如此，其实游戏本身就是人生的附属，就像阿修罗说的那样“你要想玩好游戏，先让自己富起来吧！”当你的人生有着落时，相信你的游戏也就有着落了。

重庆 张奇：这期的杂志真亮眼，很帅。金黄的颜色再配上MM。不过封底就，哈哈，反差真大。是小编们故意创造这种喜剧效果吗？



这次的353还是设定的很奇趣啊。连我这个对无双没爱的人都看了好久原画集。

幻梦 涂鸦坊

相信各位读者拿到杂志时，圣诞节也到了。本期they22早早送上了一张圣诞老人的涂鸦。不过圣诞老人如果真长成这样，大概没有人会再期待了吧。另外洛克人的粉丝，冰狩·零同学也涂了一张zero祝洛克人20周年生日快乐。热血伪大人画的兄弟版雪狮子和金狮子果然……效果……不一般。

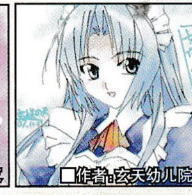


■作者:they22

●所谓圣诞老人是祥貌慈祥的老人只不过是你们市井小民一厢情愿的想法而已~~就像大侠不一定是帅哥(—_+)))))))



■作者:八代真夜



■作者:玄天幼儿院

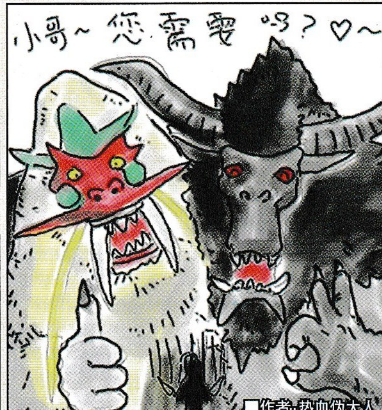


■作者:八代真夜

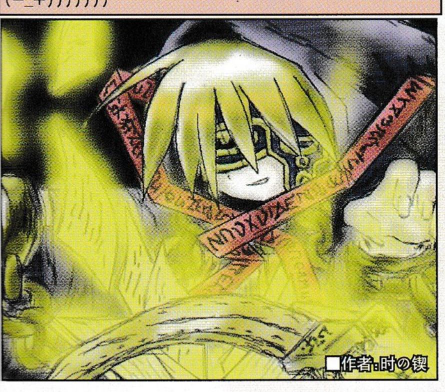




■作者:查克



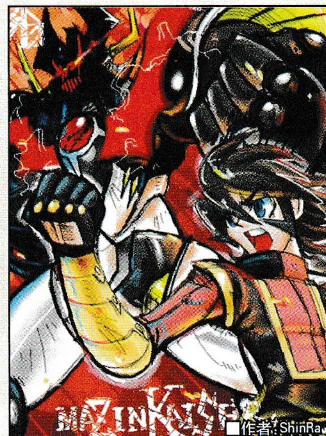
■作者:热血伪大人



■作者:时の镂



■作者:冰狩·零1



■作者:ShinRa

城寨后院

迟迟不来的午餐

"这餐馆上菜也太慢了一点，这中午大好时光的，今天又少扔好几颗雷。"由于编辑部所在的地区实在聚集了太多办公楼，而相对的，餐馆数量又不多，所以每天中午都是僧多粥少，尽管物不美价不廉，但还是每个店都被挤得满满的，而我们能做的就是不停的转战，就像国内明知是网络条件不好而引起的《COD4》网战的不流畅不可避免，但卡急了还是需要换个对战房间安慰一下自己。

这种恶劣情况让总是利用中午的时间玩上几局《COD4》网战的风间仁非常无奈，而六段音速则干脆转战24小时便利超市拎个饭盒回到离单位不远的住处，倒也省心省力。正聚精会神玩掌机的尼亚倒是不急不慢，反正他已经充分利用这只长不短的时间日积月累将耗时耗力的战棋游戏《圣女贞德》玩到了最后一关，而白夜则看着他昨天晚上精心压制的高清PSP影像"2007岁末最感人的纯爱剧新垣结衣主演《恋空》"偷偷的傻笑，我还是继续我的《大众高尔夫》，掌机的优势在这种环境中瞬间体现的让人感动。

只见这时候的Hikaru不紧不慢，正襟危坐，目光注释着连着催了两次也没有效果的服务员。

"老大，对此，你不发表点意见吗？"我们看着高深莫测的Hikaru寻思着他又有什么想法涌上心头即将实施。

"看见那服务员身上的符号和数字了吗？"Hikaru并没有动手指点，而是目光犀利的指向。

"数字？符号？在哪里，我怎么没看见？"大家惊异于Hikaru的发现，并经过观察分析判断之后初步判定老大是因为白天工作晚上游戏过于劳累而中午又欲吃一饭而不得饿的产生了错觉，纷纷投以关心的目光。

"你们看不见的，是我干的，只有我能看见。"Hikaru嘴角微微上扬，"+10。"

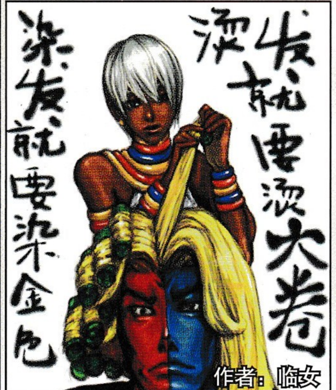
（注：在《COD4》网络对战中，凡是击毙对方玩家，就会在屏幕上出现"+10"的字样。）

游戏城寨书记员　旋木

城寨进行时

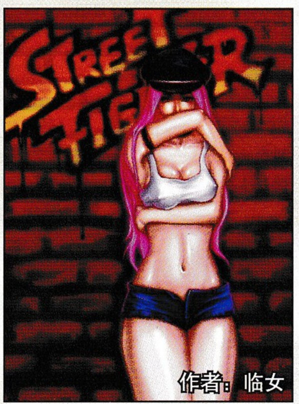
随着《街头霸王IV》的公布，游戏城寨的会员们也开始行动起来了。LEVELUP同人祭的第一弹，就以《街头霸王》为主题展开。在玩家们的笔下2D时代的老战士们又重新归来。到底经典角色春丽的人气度有多高？看看他在本期的出镜率就知道了。


作者：duomaxiang



作者：临女


作者：玄天幼儿院



作者：临女


作者：Raphiol_Lee


作者：☆DevilMayCry☆



作者：爆热萌魂


作者：李珍珠

更多图片请看原帖 http://bbs.levelup.cn/showtopic-528456.aspx

大寨门 Editor's BLOG

文编 白夜　美编 舞起沙漠

Hikaru



●2007年就这样过去了。06年结束的时候，我觉得06年是我有生以来最倒霉的一年，现在看来06年并不算什么……08年会怎么样呢？我还会相信付出什么来让生活好转这种话么？不过没关系，我坚信倒霉是有下限的，理由是前天玩《大众高尔夫2》，某场地16H时三次把球打进水里，我气愤之余开始故意满场胡蹿乱打，球在果岭上空飞来飞去，煞是可爱，结果在比标准杆"+6"的时候，这一洞就——呃——强制结束了（=_=）。

●PC的显卡风扇坏了，官方保修，告知需要15个工作日（艾X莎的效率真高，修风扇这么复杂的事情，完全是手工操作，我还以为要一两年呢），晚上离开电脑，面壁时间由原来的10分钟改为1小时，也就是坐在椅子上不开灯，思考问题——算了算了，当着读者不应该这么装X，那根本不是思考，而是胡思乱想，想到哪算哪，比如：5年来自己都干了什么，如果突然地震我会落在哪一层，马社长此刻在做什么，小笼包里面的汤是怎么包进去的，黄局为什么要给他的小侄子拉选票，漓江上的船和节日的烟火，蹲在河边朝河里吐痰的票贩子，PS3的小型版，还有各种女人，她们之中的哪一个将来会走到我身边，呵呵。这是个很不错的娱乐方式，而且极大地节省娱乐经费，推荐大家试试。

风间仁

◆2007年马上就要过去了，在这里提前祝各位新年快乐，万事如意。

◆年底贺岁大片接踵而来，前几天看了《投名状》感觉不错，要场面有场面、要情节有情节，三个大牌男星演技也都不错，只不过感觉这部片子加入一个女人在兄弟之间掺和没什么必要，有些画蛇添足。接下来的《集结号》和《长江7号》也是一定要看的，看看冯导拍战争片的功力如何，再看看周星驰今年耍什么宝。

◆赵小帅：女子无才便是德。

张秋生：你说什么是德？

赵小帅：什么是德？我跟你 说什么是德。第一就是有脸蛋、二是胸、三是屁股。

张秋生：小伙子，咱别拿无知当个性好不好？





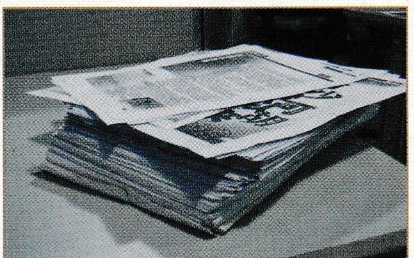
白夜

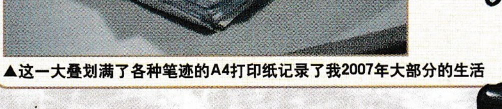
☆购入索尼DCS—T2数码相机一台，小玩意儿外型实在是太漂亮了。随后就是在大街上逮住什么拍什么，而且自从入手相机后外出的频率比以前大大提高了，不为别的，就为了观察人生百态，记录世间点滴。

☆果然如Hikaru老大所说，本人的高血压在看到了全新的《最终幻想XIII》完整版预告片之后有所缓解，不过后来我没有按H大预测的每天精神百倍地刷各个网页以期盼发售日的确定，因为我一想到游戏的发售日还遥遥无期，血压就又升上去了。哎呦，不行，晕、晕得慌！

☆最近通过一件事知道了中国到底有多大。北京下雪了，白夜我却凉席都没撤掉呢，同样是在中国，差距咋就这么大呢？印象中普遍人们都不喜欢冷，不过我倒是很想念北京干冷的空气，过年就能呼吸到了。

☆做完这期杂志，2007年就过去了。忙忙碌碌又是一年，这可能是我有生以来从感觉上来讲过得最快的一年，每天都有做不完的事情，这样倒也充实，偶尔的假期也休息得心安理得，毕竟有事做总比没事做要好。而问我这一年来做了什么，也简单，看着我身旁渐渐长高的打印稿就知道了。





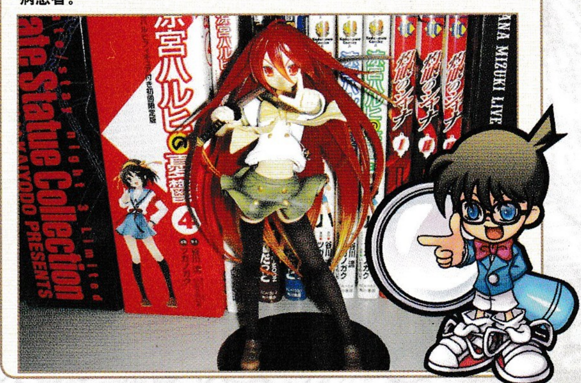
▲这一大叠划满了各种笔迹的A4打印纸记录了我2007年大部分的生活

六段音速

◇本月游戏：最近玩得最多的游戏是《神秘海域：德雷克船长的宝藏》。比起《古墓丽影》和《波斯王子》，我更喜欢《神秘海域》里那种"夺宝奇兵"式的故事氛围和那个平日里吊儿郎当关键时刻却坚强可靠男主人公。游戏的场景互动和细节刻画没的说，绝对是现在所有同类游戏里最棒的，大瀑布和海岸边的几个场景让我呆站在那盯了足足几分钟。战斗在这款游戏里占得比重相当多，打起来非常刺激。开始的时候我总是当作一款射击游戏来玩，见着人先找掩体猫起来然后探头放冷枪。渐渐熟练以后，发现竟然还可以拿来当成动作大片那样打：操纵着主人公从枪林弹雨中飞身而起，一边扫射牵制远处的敌人一边奔向躲藏在吉普车后面的倒霉蛋，趁他伸出脑袋的瞬间一跃而起将他踹飞，再转过身打爆敌人身后的油筒……看着几个土匪尖叫着飞上天的样子，该死的，我只想说这个游戏太NB了！

◇本月感悟：我其实不怎么擅长回忆，况且活到现在这20多年压根儿也没多少辉煌伟业值得我挂在嘴边，不过今年绝对是个例外，所以我就逮谁跟谁说：我去参加TGS了，厉害吧！你不知道TGS吗？我告诉你啊，TGS可棒啦，有好玩的游戏还有漂亮的Show Girl……

◇本月推荐：为喜欢夏娜的玩家推荐11月MaxFactory的这款夏娜。比起先前那些不知所谓的原创造型，这个以伊东杂音2005年插画为原形的版本相对要好得多。原画是以TV版第一季OP《绯色之空》的氛围绘制的，所以大家在欣赏时请务必播放原曲。还有就是，我不是钉宫病患者。



雪 风

★截稿前夕请年假回了趟老家，虽然高兴的事不少，但也被一些人和一些事弄得很郁闷，其中最要抱怨的就是现在机场频频出现的航空管制。很多人选择乘坐飞机出行大多都是为了赶时间或是图个旅途舒适，但航空管制的出现就使得这旅途变得既不快捷也不舒适了。我就因为这项"曼妙"的决策而滞留在了机场3个小时，而且是坐在封闭的机舱内。闷热的机舱让所有的乘客都汗流浃背，然而机组成员除了对我们做客套的道歉之外并没有采取什么有效的手段来缓解乘客的不适，在我以为我可能就要变成"罐闷猫"的时候飞机才缓缓起飞，当然最终这家航空公司也没有对此次的晚点为我们做出什么补偿。看来航空管制已是相当普遍的情况，各大航空公司也都觉得耽误旅客时间是理所应当的事了……"时间就是金钱"这句名言在这里是万万行不通的呀，干笑ING。



▲不会欺负你的，和我回家吧。



玛鲁斯

i 《士兵突击》不是一部普通描写军旅生活的电视剧，而是一部励志大戏，很多人都能在其中找到共鸣，"有意义就是好好活，好好活就是做有意义的事"，主人公许三多那种罕见的钝感可能是观众们最羡慕的东西，也是这个连问一句"你吃了吗"都要在脑子里转好几个圈才能回答的现代社会最稀缺的东西，他那憨厚的一笑能让周围的人焦躁不安，也能化解任何问题。不过千万不要片面认为坚持这种钝感就是获得成功的捷径，钻牛角尖，认死理，并不是成功的前提，傻乎乎就可以成就自己的成功和事业可能永远只是一个梦想，我们大多数人不会有许三多这样遇见史今、高连长、袁朗等引路人的好运气。

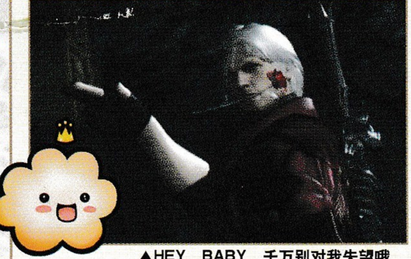
ii 《这个男人来自地球》是今年看过最强的一部科幻电影了，整部戏都是在一间客厅完成（成本低到吓人），故事十分耐人寻味。

iii "要你们中一人去执行任务，结果都抢着去，不去就生连长的气，嘟嘴不服气，我不要拍这样的电影，人都怕死的，大家都怕死，你说我不怕死，那么你去好了，我们乐还来不及，正因为大家都怕死所以牺牲才来的震撼和珍贵。"这是冯小刚在《集结号》上映前的答记者问，呵呵，截了稿去看《集结号》吧。



▲我叫许三多，我是钢七连第四千九百五十六名士兵！

吉祥天



▲HEY，BABY，千万别对我失望哦

◇每天晚上的例行工作就是逗定春，让它玩到疯狂状态再一脚踢到阳台吹冷风去。为此雪风同志经常向吉祥天抗议，说这是虐待动物，要遭报应的，每次吉祥天都一笑置之。适逢雪风同志从朋友处拿到"送给猫的圣诞礼物"，在礼物包里除了两盒猫粮还有两个给猫玩的小玩具，于是拿起一个就逗定春玩了大半天。玩得正兴高采烈之际准备又给它一脚，然则完全忘记猫在玩疯的情况是六亲不认的，狠狠在我手臂上抓了3道长长的血口子。

一旁假装看漫画的雪风同志，无语地在旁边做了个"自作孽不可活"的手势。Shit！

◇在看完了《DMC4》最新的影像之后，除了觉得"刻录机弟弟"可能是被V叔附身这点，就是但丁那招口叼玫瑰再摆出极度诡异动作的"囧攻击"让吉祥天扶墙半天，再来得知《战国BASARA2 英雄外传》里浓姬冲破了100层大武斗会后得到的最高级武器居然就是但丁的黑白双枪，顿时无语问苍天——C社、不，小林你没救了啊！

旋木



◆截稿前自己追的两部日剧完结了，《追梦人》剧情有点拖沓，但我这种人总是容易被这种励志题材的东西感动，而且还和棒球有关.顺便赞一下这片子结局很好，一群苦大仇深眼中常含泪水了2个多月的角色最后都笑了，有爱情的终成眷属，有亲情的合家团圆，发财的发财，打球的打球，满足一下小市民们纯洁美好的愿望，这不是很好吗，谁说"最后全都死了"才是王道的。《神探伽利略》可以当作一部有英俊男主持和漂亮女嘉宾的《走近科学》来看，对我来说还有个意义，就是广泛而全面的接受了福山雅治这个"老小生"，这让我对很多年前那部日剧启蒙《同一屋檐下》结尾，酒井法子演的小雪和福山雅治演的二哥走在一起的怨念消散了，那么多年了，终于消散了。

◆我只会总结，要看冬季日剧推荐请关注《UCG》小编火云的小编寄语，这是广告。

◆看到《梦幻之星 便携版》的消息，才突然想起自己也是玩了很久《PSO》的人，感慨啊，图不是我的，借来用一下，呵呵。

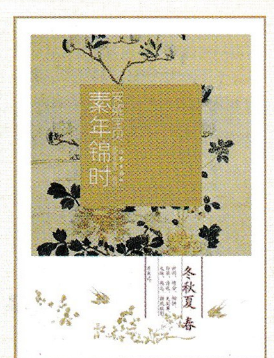
尼亚

■游戏：终于将《质量效应》通关了，耗时仅仅十六小时，基本没有时间去进行支线任务，所以只是草草打了一遍主线流程；同样待遇的还有以前欠下的《Dead Rising》；《GT赛车5 序章》以预料之中的"大Demo"形式发售，五条赛道和五十多辆车也算稍稍安抚我的心情。

■影视：所有的美剧似乎都在紫藤巷被龙卷风摧毁的时候停播了……从此星期二变得和其他日子一样普通。

■文字：安妮宝贝的《素年锦时》，买了很久，最近才有空拿起来读。平实的讲述，正如作者自己在序言中讲的："这是一本说话的书。"心情不平静的时候，不能明知其中的感情。

■生活：最近睡眠一直不好。所以奢侈了一次，某天傍晚七点便躺下睡了。然而夜里三点醒来，无论如何不能马上再次入睡。算算也睡足了八小时便起身冲个热水澡，打开好久没转过的CD，听节奏清晰的舒畅音乐，坐在床头看书。这样凭空出现的空暇时间弥足珍贵，在平静的夜晚阅读让我体会到文字中更深层的含义。





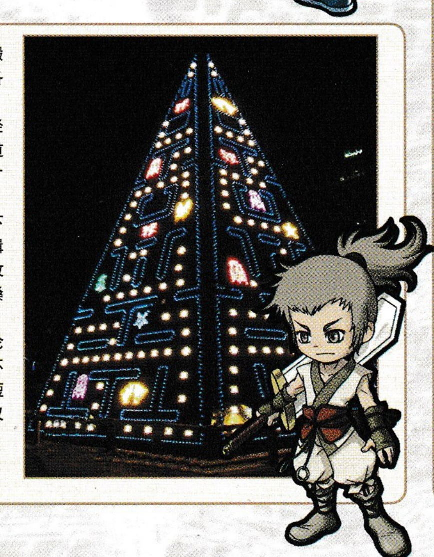
光年

◎圣诞节期间杂志应该刚好上市，所以特别搬来一棵吃豆人版圣诞树栽在大寨门里以壮声势，各位，Merry Christmas！

◎本月自己做饭的次数明显增加，熟练度和经验值也在迅速Lv up。不过最烦恼的是，熟悉的道具似乎很难入手啊，看来还是得多熟悉一下地图才行。

◎最近喜欢听比较欢快的歌曲，于是用驴子下了《Now That's What I Call Shrek》，这张专辑精选了电影《史莱克》1、2、3中的9首歌。在播放器中反复播放，呵呵，听着艾迪・莫菲贱贱的嗓音，心情渐渐好起来了。

◎试玩了iPod touch，失望。玩了半天的结论是，除了人性化的触摸感觉美妙之外，这玩意就不是给中国人用的，看着iTune、GPS地图、Youtube短片和英文输入等一堆国内用不上的鸡肋，不由感叹难道玩苹果也要走上刷机之路吗？



游戏城寨

www.levelup.cn

最新上市游戏书刊　在levelup.cn大卖场限量六折销售，详情请访问levelup.cn书刊区：http://www.levelup.cn/book

游小说　第10期　【12月28日 全国上市】



《最终幻想Ⅳ》五万字剧情小说一期完结；《无瑕传说》带你进入NDS最新的《传说》世界中；《格兰蒂亚》、《战国BASARA2 酷炫与帮派》、《质量效应 启示》进入更加精彩的篇章，而连续五期荣登最受欢迎文章排行榜榜首的《奥丁领域》也将迎来真正的高潮部分。

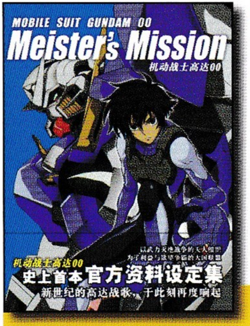


PSP·e族　Vol.05　【12月29日 全国上市】

属于PSP玩家的专门志，打造内容最精彩的PSP流行刊。80页精美手册，包括《怪物猎人 携带版 2nd G》等新作最新情报、《漂亮美眉的游戏日记》封面女郎话题采访、《你所不知道的PSP游戏》的PSP三周年游戏点评回顾专题，另外3 DVD-ROM，软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽！



机动战士高达00 Meister's Mission　【现已上市 各地报刊亭销售中】



大16开精装特辑+金曲CD

《机动战士高达00》史上首本官方资料设定集，新世纪的高达战歌，于此刻再度响起。书中共包括详尽人物档案、深度剧情介绍、世界观完全解析、机体全面透解、制作人员及声优访谈、精彩赏析美文等内容，你想知道的《高达00》的一切尽在其中！



机动战士高达00影像典藏　VOL.2　【现已上市 各地报刊亭销售中】

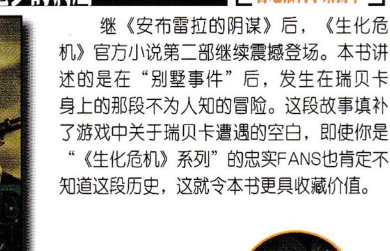


DVD诚意送上《机动战士高达00》TV版动画连载6－9集以及剧前CM集，资料手册收录《高达00》外传作品资料，画师高河弓亲自解说角色设定，《高达00》片头片尾大解读，声优与你一起畅谈“我们是高达！”，随典藏附赠《机动战士高达00》2008年精美年历，绝对值得珍藏！



生化危机官方小说2 噩梦的洞窟　【现已上市 各地报刊亭销售中】





继《安布雷拉的阴谋》后，《生化危机》官方小说第二部继续震撼登场。本书讲述的是在“别墅事件”后，发生在瑞贝卡身上的那段不为人知的冒险。这段故事填补了游戏中关于瑞贝卡遭遇的空白，即使你是“《生化危机》系列”的忠实FANS也肯定不知道这段历史，这就令本书更具收藏价值。

模魂志　第16辑　【现已上市 各地报刊亭销售中】





128页大16开+VCD

特别企划带领大家走入高达机体与三国英雄的英雄时代；GUNPLA格纳库完全解构《高达00》的第一台HG；幻空异端带来《MACROSS ZERO》统合战争期间的皇牌名机SV-51r；市场看真点介绍正版与翻版GUNPLA的辨识手段及质量分析。而本期的模型教室所准备的课程是战车的基本旧化技巧。

游戏人　第26辑　【现已上市 各地报刊亭销售中】



本次《游戏·人》除了为各位准备了2007年末商战战果大盘点、全球最大第三方厂商诞生始末、游戏世界的50大枭雄等多篇重磅企划外，全新栏目“游戏人物”收录三位游戏制作人传记。另有Epic Games企业传记、年代记·下卷、《分裂细胞》全系列人物志等精彩专题。音乐CD主题为“次世代的声音”，精选二十首次世代游戏音乐，另附《真·三国无双5》精美年历，切勿错过。

最动漫　第9期　【现已上市 各地报刊亭销售中】



卷首特辑与DVD强势推出2007年度动画总盘点。DVD收录CLAMP最新OVA《翼 东京启示录》、平野绫首张写真DVD《情书》、《金田一少年事件薄 特别篇》及《新SOS大东京探险队》。豪华版更加送圣诞音曲嘉年华CD、《灼眼的夏娜》圣诞文件夹以及精选动画主题年历！





动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买，网址：http://shop33788833.taobao.com

游戏城寨

天下玩友是一家
游戏 · 网络 · 音乐互动志

[参与ID] 以下为论坛注册ID

∽Σ笨℃卫蔚→∽
☆DevilMayCry☆
AC米男
adangcc
bluemary
chrisfan
czk11
Darkbaby
Dis_Pixy
fdq112
gelgoogfs
hopy
K · T
kamui520
lostsky
luyigy119
maxwell
paullan7410
pspgundam
Rheingold
SOUL
st001
sunfish0907
youthew28307848
イド
白野威
不知火奶
纯白剑士
多边形
方寸
钢蛋
灌茶
鬼冢英二郎
海贼王的左手
黑眼圈儿
快乐多电玩
李珍珠
任家亲卫
神之人
吻
我爱敏敏
限定版笔记本
小米 · 路飞
修罗魂
绚翼
雪猹
雪泥
雪山肥壶
一刀
亦恕
余生-坠
雨夜守望者
郁子
渊泽
灼热寒冰



[专栏]

雪猹 | 商业模式的胜利（二）
SOUL | 超级英雄电影的辉煌（下）
Darkbaby | 游戏的七种武器VOL.2测谎花
修罗魂 | 不是我不明白，这世界变化快
czk11 | 向左走，向右走（一）
一刀 | 一个青壮年病人的健康告白

ISBN 7-88618-075-5
9 787886 180750 >

本手册随光盘附赠不能单独销售 游戏城寨光盘定价：9.80元

LeveL 39
一月下旬见！